



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

# *Echtzeitpartizipation*

---

*Potenziale von sozialen Anwendungen der Kommunikationstechnologien  
für die Motivation Jugendlicher und junger Erwachsener zur Beteiligung  
an Partizipationsprozessen in der Stadtentwicklung in Deutschland*

Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades  
der Ingenieurwissenschaften (Dr.-Ing.)  
am Fachbereich Architektur  
der Technischen Universität Darmstadt

vorgelegt von Dipl.-Ing. Björn Hekmati (geb. Titz)  
geboren am 12.05.1976 in Berlin

Referentin: Prof. Dr.-Ing. Annette Rudolph-Cleff  
Korreferent: Prof. Oliver Langbein

Einreichung: 28.09.2011, Darmstadt  
Mündliche Prüfung: 20.12.2011, Darmstadt  
Erscheinungsort/-datum: Darmstadt 2012  
Hochschulkennziffer D17

Bitte zitieren Sie dieses Dokument als:

**URN: urn:nbn:de:tuda-tuprints-30323**

**URL: <http://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/3032>**

Dieses Dokument wird bereitgestellt von tuprints,  
E-Publishing-Service der TU Darmstadt.  
<http://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de>  
[tuprints@ulb.tu-darmstadt.de](mailto:tuprints@ulb.tu-darmstadt.de)

Die Veröffentlichung steht unter folgender Creative Commons Lizenz:

Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung  
Keine Bearbeitung 2.0 Deutschland  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>

## Wissenschaftlicher Werdegang

### Björn Hekmati

20.Dez 2011	Disputation der Dissertation „Echtzeitpartizipation“ Veröffentlichung Juli 2012, Darmstadt
Seit Nov. 2006	Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Fachgebiet Entwerfen und Stadtentwicklung Fb Architektur, TU Darmstadt, Prof. Dr.-Ing. Annette Rudolph-Cleff
Juli 2003	Studienabschluss als Diplomingenieur am Fachbereich Architektur der TU Darmstadt
Okt 1996– Juli 2003	Studium der Architektur an der TU Darmstadt
Sep 1986– Sep 1995	Willigis-Gymnasium Mainz, abgeschlossen mit der Allgemeinen Hochschulreife

## Verfassererklärung

Hiermit versichere ich, dass die vorliegende Dissertation

### **Echtzeitpartizipation**

*Potenziale von sozialen Anwendungen der Kommunikationstechnologien  
für die Motivation Jugendlicher und junger Erwachsener zur Beteiligung  
an Partizipationsprozessen in der Stadtentwicklung in Deutschland*

– soweit nicht anders gekennzeichnet – das Ergebnis meiner eigenständigen  
Arbeit ist, und von mir an keiner anderen Hochschule und zu keinem anderen  
Zeitpunkt vorgelegt wurde.

---

Ort	Datum	Unterschrift
-----	-------	--------------

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1.</b>	<b>EINFÜHRUNG.....</b>	<b>- 8 -</b>
1.1.	EINLEITUNG	- 8 -
1.2.	PROBLEMLAGE	- 10 -
1.3.	EINGRENZUNG	- 13 -
1.4.	THESE	- 18 -
1.5.	METHODE UND AUFBAU DER ARBEIT	- 19 -
1.6.	STAND DER FORSCHUNG	- 22 -
1.7.	ZUSAMMENFASSUNG	- 25 -
<b>2.</b>	<b>BÜRGERBETEILIGUNG .....</b>	<b>- 27 -</b>
2.1.	BEGRIFF UND GESCHICHTE DER BÜRGERBETEILIGUNG	- 27 -
2.1.1.	<i>Definitionen</i>	- 28 -
2.1.2.	<i>Bürgerbeteiligung im Wandel der Jahrzehnte</i>	- 33 -
2.2.	BETEILIGUNGSPRAXIS AM BEISPIEL ‚SOZIALE STADT‘	- 45 -
2.2.1.	<i>Leitfaden</i>	- 47 -
2.2.2.	<i>Exkurs: Segregation</i>	- 48 -
	Ursachen	- 49 -
	Auswirkungen	- 55 -
	Zusammenfassung	- 61 -
2.2.3.	<i>Kritiken am Programm</i>	- 62 -
	Theorie und Praxis	- 63 -
	Prozess- und Wirkungsanalyse	- 66 -
	Quartiersmanagement und Gebietsabgrenzung	- 71 -
	Bewertung	- 74 -
2.3.	FORMEN UND VERFAHREN DER BETEILIGUNG	- 80 -
2.3.1	<i>Information Bürger – Behörde</i>	- 84 -
	Verfahren	- 84 -
	Bewertung	- 86 -
		- 4 -

2.3.2 <i>Information Behörde – Bürger</i>	- 87 -
Verfahren	- 87 -
Bewertung	- 92 -
2.3.3 <i>Formelle Beteiligung</i>	- 93 -
Verfahren	- 93 -
Bewertung	- 97 -
2.3.4 <i>Informelle Beteiligung</i>	- 98 -
Verfahren	- 99 -
Bewertung	- 103 -
2.3.5 <i>Kooperation</i>	- 105 -
Verfahren	- 107 -
Bewertung	- 109 -
2.3.6 <i>E-Partizipation</i>	- 111 -
Kanalverfügbarkeit	- 115 -
Reinforcement oder Empowerment?	- 117 -
„Usability“ und „Joy-of-Use“	- 119 -
Große Zahl	- 120 -
Geschriebenes Wort	- 122 -

### **3. INFORMATION, KOMMUNIKATION UND SIMULATION..... - 123 -**

3.1. SOCIAL WEB	- 124 -
3.2. SYNTHETISCHE WELTEN UND SIMULATIONEN	- 130 -
3.3. (MULTIPLAYER-ONLINE-)COMPUTERSPIELE	- 133 -
3.3.1 <i>Handlungsweise Spielen</i>	- 134 -
3.3.2 <i>Motivation der Spieler</i>	- 138 -
3.3.3 <i>Jugendliche und junge, erwachsene Spieler</i>	- 143 -
3.3.4 <i>Digitale Lernspiele</i>	- 145 -

<b>4.</b>	<b>BEWERTUNG DER ERGEBNISSE .....</b>	<b>- 149 -</b>
4.1	<i>Bürgerbeteiligung</i>	- 149 -
4.2	<i>Informations-, Kommunikations-, und Simulationsanwendungen</i>	- 152 -
<b>5.</b>	<b>AUSBLICK: „ECHTZEIT-PARTIZIPATION“ .....</b>	<b>- 155 -</b>
5.1	<i>Anforderungen</i>	- 156 -
5.2	<i>Spielwelt</i>	- 158 -
5.3	<i>Navigation</i>	- 159 -
5.4	<i>Kommunikation</i>	- 160 -
5.5	<i>Akteure</i>	- 162 -
5.6	<i>Reputationssystem</i>	- 163 -
5.7	<i>Regelwerk</i>	- 164 -
5.8	<i>Spielhandlungen</i>	- 165 -
5.9	<i>Bürgerbeteiligung</i>	- 166 -
5.10	<i>Aufwand</i>	- 168 -
<b>6.</b>	<b>ANHANG .....</b>	<b>- 170 -</b>
6.1.	ACHT REISEBERICHTE	- 170 -
6.1.1.	<i>Bremen Gröpelingen 17. Mai 2005</i>	- 173 -
6.1.2.	<i>Flensburg Neustadt – 18. Mai 2005</i>	- 183 -
6.1.3.	<i>Schwerin Neu Zippendorf – 19. Mai 2005</i>	- 193 -
6.1.4.	<i>Hamburg Lurup – 20. Mai 2005</i>	- 203 -
6.1.5.	<i>Leipziger Osten – 25. Oktober 2005</i>	- 213 -
6.1.6.	<i>Halle-Silberhöhe – 26. Oktober 2005</i>	- 221 -
6.1.7.	<i>Cottbus Sachsendorf-Madlow – 27. Oktober 2005</i>	- 229 -
6.1.8.	<i>Berlin Kottbusser Tor – 24 und 28. Oktober 2005</i>	- 239 -
6.2.	LITERATUR	- 245 -



## 1. Einführung

### 1.1. Einleitung

Im Zug von Darmstadt nach Mainz lese ich auf meinem Mobiltelefon am 18.07.2006 eine e-mail: „abs.: Longboardz.de schreibt: Sie haben eine Private Nachricht erhalten...“. Zuhause überprüfe ich das in Ruhe am Computer. Im größten deutschen Internetforum für Longboardfahrer<sup>1</sup> haben die user ‚gun‘ und ‚monotonx‘ aus dem Rhein-Main-Gebiet mich durch mein Benutzerprofil als Mainzer identifiziert und mich eingeladen, mit ihnen am Abend eine Downhillstrecke in Mainz-Drais zu testen. Ich lokalisere die Strecke anhand ihrer Beschreibung auf [www.map24.de](http://www.map24.de), finde auf [www.rmv.de](http://www.rmv.de) eine geeignete Busverbindung und schaue mir den Ort in google earth genauer an. Die 3d-Darstellung der Topographie verspricht eine sanfte, entspannte Abfahrt – nicht zu schnell – ich nehme also mein weiches cruising-Brett (das wedge flex von der Firma Landyachtz in Vancouver – gibt’s im Netz zu kaufen). Ein Supermarkt liegt am Start der Strecke, also werde ich jetzt nichts essen, sondern einfach früher losfahren und dort in der angrenzenden Streuobstwiese picknicken. Hoffentlich ist die Strecke nicht mehr so schmutzig wie auf dem Luftbild von vor zwei Monaten. [www.wetter.com](http://www.wetter.com) hilft mir bei der Bekleidungswahl – es wird kühl heute Abend – aber das Regenradar von t-online verspricht Trockenheit für die nächsten Stunden. Auf [www.frapppr.com](http://www.frapppr.com) sehe ich auf der Landkarte der „Longboardz“ group, wo meine beiden „blind dates“ wohnen, die Fähnchen auf der Karte sind mit Informationen zu Tätigkeit, Interessen und Fotos der user verknüpft – ein Architekturstudent und ein It-Fachmann, aha. Im Forum hinterlasse ich noch einen Eintrag mit der Bestätigung des Termins und meine Telefonnummer, dann geht’s los. Ich treffe vor Ort Gunnar aus Frankfurt; er und alles dort sieht aus wie erwartet. Markus aus Bodenheim kommt später und findet uns durch einen Anruf auf meinem Telefon irgendwo auf der Strecke, und wir

---

<sup>1</sup> Langes Skateboard, im Gegensatz zu den Trick-orientierten Steet-Skateboards eher ausgelegt auf Streckenfahrten, vgl. z.B. [www.olsonhekmati.de](http://www.olsonhekmati.de)



fahren zusammen bis es dunkel wird und unterhalten uns dabei gut – wir wissen ja nun auch bereits einiges voneinander.

Das mag alles kompliziert und unreal klingen, ist aber tatsächlich so gewesen und war dank meiner gut sortierten Linksammlung, meiner dsl-Flatrate und meinem mobile email pack für mich weder kompliziert oder ungewöhnlich, noch mit Extrakosten verbunden, sondern eigentlich ganz normal.<sup>2</sup> Der Umgang mit der Kommunikationstechnologie ist für mich alltäglich; sie ist die Infrastruktur meines sozialen Umfelds und Informationsquelle auch für die praktischen Aspekte des Lebens.

Später am Abend kommt Markus noch mit zu mir nach Hause, es gibt Spaghetti. Er erzählt, er habe vor unserem Treffen ebenfalls recherchiert und dabei die Internetseite [www.urban-web-tool.de](http://www.urban-web-tool.de) gefunden – ein Studienprojekt, das ich zusammen mit einigen Kommilitonen 2002 ins Netz gestellt habe – und er sei fasziniert und möchte mehr darüber wissen.

Es ging dabei um die Frage, inwiefern sich Bürgerbeteiligung<sup>3</sup> mit aktueller Kommunikationstechnologie unterstützen, verstärken oder organisieren ließe. Das entstandene Konzept ist visionär, fehlerhaft, unvollständig und doch auf seine Art überzeugend, und es hat mich bis heute nicht losgelassen. Wir erdachten damals eine Anwendung (i. F. tool), die alle oben beschriebenen Funktionen – und noch einige mehr – in einem selbsterklärenden Spiel vereint. Das Ziel war, langfristig motivierte Kommunikation über städtische Orte und so letztlich Engagement für die sozialen und räumlichen Aspekte des individuellen Lebensumfeldes zu erzeugen. Im Rahmen des Studienprojektes war es unmöglich, das auch auszuprobieren, neben Zeit und Geld für ein so anspruchsvolles Projekt fehlte uns vor allem das Grundlagenwissen über Theorie und Praxis der Bürgerbeteiligung und über die Anforderungen, die heute an sie gestellt werden. Die vorliegende Arbeit ist von dieser Einsicht motiviert und soll hoffentlich als vorbereitende Untersuchung und Entwurf für einen entsprechenden späteren Feldversuch dienen.

---

<sup>2</sup> zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der vorliegenden Arbeit erscheint das gar nicht mehr so „kompliziert und unreal“ wie noch im Jahr 2006

<sup>3</sup> Gemeint ist die Teilnahme der Bürger an der Entwicklung, Veränderung oder „Abwicklung“ ihrer Wohn- bzw. Lebensräume im Zuge städtebaulicher Rahmenplanungen, ausführlich s. 2.1

## 1.2. Problemlage

„Das Bild der Gesellschaft ist auf den Boden geschrieben“<sup>4</sup>

Teilhabe und Interesse am demokratischen Geschehen nehmen in der Bundesrepublik seit Jahrzehnten kontinuierlich ab; besonders davon betroffen sind junge Menschen und bildungsferne Schichten. Der offenkundigste Indikator dafür ist die sinkende Wahlbeteiligung.

Dadurch werden die Repräsentanten der Macht in unserem Staat von immer weniger Menschen legitimiert, die zudem aus immer weniger verschiedenen sozialen Schichten und Altersgruppen kommen. Die Legitimation der Regierung verliert damit nicht nur an Wählerquantität, sondern auch an Wählerdiversität, und damit an Relevanz und Perspektive – die Zahlen sind alarmierend.

Die Beteiligung an der Gestaltung des eigenen Wohnumfeldes im Rahmen der Bürgerbeteiligung ist eine Errungenschaft unserer Demokratie jenseits des Wahlrechts, und sie kann ebenfalls als Indikator gelten. Auch das Interesse hieran ist je nach Altersgruppe und sozialem Status unterschiedlich stark ausgeprägt. Dabei nun analog von der mangelnden Legitimation der gebauten Umwelt zu sprechen, deren Gestalt nur noch von wenigen bestimmt wird, ist vielleicht etwas schief – eine Planung wird ja nicht gewählt wie ein Politiker. Dennoch aber kann vielerorts von einer sinkenden Identifikation mit dem eigenen Wohnort die Rede sein. Damit einher geht nachlassendes Interesse für das planerische, politische und soziale Geschehen im Wohnumfeld.

Dies beides ist aus der hier vertretenen Perspektive der partizipativen Demokratietheorie sehr bedenklich. Gerade bei den jungen Bürgern ist dieses Phänomen einerseits problematisch, da sie für die zukünftige Entwicklung der Gesellschaft entscheidend sind, andererseits besteht aber bei den Jungen noch Hoffnung auf die Veränderbarkeit der Haltung durch gesellschaftliche Einflussnahme. Diese bestünde darin, junge Menschen zur Teilhabe zu motivieren um sie dauerhaft in die politische Kultur zu integrieren.

---

<sup>4</sup> Chombart de Lauwe 1977, S. 2

Das eigene Lebensumfeld, der Stadtteil oder das Quartier, verändert sich ständig. Ob die jeweilige Stadt nun wächst, stagniert oder schrumpft – Planung, sei es von Konzeption, Neubau, Umbau, Sanierung, Abriss oder von Prozessen dieser Gegenstände, findet immer statt. Im städtischen Maßstab ist eine Beteiligung zumindest der direkt betroffenen Bewohner in Deutschland schon seit den 1950er Jahren gebräuchlich. Ihre Verfasstheit hat sich über die Jahrzehnte verändert, grundsätzlich jedoch kann gelten, dass hier ein demokratischer Vorgang stattfindet, dessen Auswirkung direkt sichtbar und erfahrbar ist. Insofern ist die Teilhabe daran geeignet, die demokratische Kultur zu stärken. Voraussetzung sind Beteiligungsprozesse, die sowohl in der Durchführung als auch in der Wirkung einen Mehrwert für die Bürger generieren.

Der planungs- und raumwissenschaftliche Diskurs<sup>5</sup> der letzten Jahrzehnte misst dem Begriff der Bürgerbeteiligung eine sich erweiternde Bedeutung zu. Unter dem neueren Paradigma der sozialen Stadtentwicklung beispielsweise ist die Beteiligung der Bewohner eines Quartiers an der Entwicklung und Pflege ihres weiteren Wohnumfelds bzw. Stadtteils und die damit einhergehende Identifikation und Übernahme von Verantwortung ein originäres Ziel nicht nur der Stadtentwicklungspolitik sondern insbesondere auch der Sozialpolitik geworden. Besonders benachteiligte Stadtteile, die von starker sozialer Segregation geprägt sind, stehen dabei heute im Mittelpunkt der Weiterentwicklung von Bürgerbeteiligung – die bloße Realisierung baulicher Maßnahmen tritt angesichts dieser Querschnittsaufgabe immer weiter in den Hintergrund.<sup>6</sup> Bürgerbeteiligung wurde hier als Mittel identifiziert, um zu Kommunikation über die eigenen Lebensumstände anzuregen. Dabei werden Konfliktpotenziale und gemeinsame Interessen sichtbar. Mehr noch, ein Zusammengehörigkeitsgefühl, gebunden an den gemeinsamen Wohnort, soll resultieren. Das Ziel dieser Form von Bürgerbeteiligung ist nicht mehr primär der Konsens über die Planung physischer Raumkonstellation, sondern gesellschaftliche Kohäsion, also die *conditio sine qua non* der theoretisch auf einem Gesellschaftsvertrag gegründeten Demokratie. In dieser Form ist

---

<sup>5</sup> v. a. Alisch, Häussermann, Selle, Dangschat, Herlyn, Friedrichs, Hoffmann-Axthelm, Difu

<sup>6</sup> wie am Beispiel des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“ zu beobachten

Bürgerbeteiligung ein vermittelndes, wenn nicht emanzipatorisches Moment zwischen individueller Lebensrealität und demokratischer Verfassung.

Eine demokratische Kultur muss im Selbsterneuerungsprozess gerade an jenen Orten am überzeugendsten sein, wo das Interesse daran am geringsten ist. Nachlassendes Interesse am politischen Geschehen – sowohl hinsichtlich dem Wahlverhalten als auch der Beteiligungsbereitschaft auf Stadtteilebene – ist am stärksten bei der Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen insbesondere aus sozial schwachen Schichten zu beobachten, hier also kann und muss im Sinne der Selbsterneuerung die demokratische Kultur verstärkt vermittelt werden.

Wie aber soll das gehen? Welche neuen Instrumente wurden dafür entwickelt, und sind sie geeignet? Was gewährleistet eine nachhaltige Motivation gerade der jüngeren Bewohner eines benachteiligten Quartiers zur Übernahme von Verantwortung für ihr Wohnumfeld, zur Identifikation mit dem Stadtteil und somit letztlich zur Anteilnahme am Gemeinwesen? Die vorliegende Arbeit entwirft einen Beitrag zur Beantwortung dieser Fragen.

Eine ganze Gesellschaftsschicht ist infolge wirtschaftlicher Stagnation der 2000er Jahre von Armut und sozialem Abstieg betroffen und wird in der öffentlichen Diskussion auch immer stärker als eingrenzbare Gruppe wahrgenommen. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird sie vereinfachend als ‚Unterschicht‘ oder ‚Harz IV Empfänger‘ bezeichnet; gemeint sind Menschen, deren Lebensumstände wirtschaftlich, gesundheitlich und auch kulturell und insofern auch hinsichtlich der Bildungschancen und Zukunftsperspektiven als prekär eingestuft werden müssen.<sup>7</sup> Eine Reintegration dieser Gruppe – wenn schon nicht in den Arbeitsmarkt, so doch wenigstens ins lokale Gemeinwesen und in die politische Kultur der Republik – ist innerhalb dieses ersten Jahrzehnts des dritten Jahrtausends immer stärker in den Fokus städtischer Entwicklungspolitik gerückt, weil auf lokaler Stadtteilebene ein Schlüssel zur Problembewältigung vermutet wird.

Große Gruppen der Unterschicht konzentrieren sich in Stadtvierteln, die von unterdurchschnittlicher baulicher Qualität und einer ungünstigen Lage im städtischen Kontext, insbesondere hinsichtlich wirtschaftlicher und kultureller

---

<sup>7</sup> Die Studie der Friedrich-Ebert-Stiftung „Gesellschaft im Reformprozeß“ (2006) benennt 8% der deutschen Bevölkerung als „abgehängtes Präkariat“, vgl. Neugebauer 2007; hierauf entbrannte die hitzige ‚Unterschichten-Debatte‘ im Herbst 2006, hier wird der Begriff Unterschicht der Verständlichkeit halber geführt, ohne als abwertend verstanden werden zu wollen

Infrastruktur geprägt sind. Umgekehrt wirkt aber auch eine Bewohnerschaft, die überwiegend aus Erwerbslosen und Sozialhilfeempfängern besteht, stigmatisierend auf ein Stadtviertel – es verliert an Attraktivität sowohl als Wohnstandort als auch für privatwirtschaftliche Investitionen. Die soziale Problematik der neuen Unterschicht verschränkt sich also durch die räumliche Konzentration der Betroffenen mit einem städtebaulichen Missstand bzw. einem planerischen Handlungsbedarf.

Folglich wurden auf politischer Ebene innerhalb der letzten zehn Jahre in Form von Förderprogrammen die Weichen gestellt, beide Problemkomplexe als Querschnittsaufgabe zusammen zu betrachten und zu bearbeiten, um nach integrierten Lösungsansätzen zu suchen.<sup>8</sup>

### 1.3. Eingrenzung

„Steig ein!  
Steig ein!  
Ich will dir was zeigen.  
Der Platz an dem sich meine Leute rumtreiben:  
Hohe Häuser – dicke Luft – ein paar Bäume – Menschen auf Drogen.  
Hier platzen Träume.  
Wir hier im Viertel kommen klar mit diesem Leben.  
Ich hab alle meine Freunde aus dieser Gegend.  
Hab doch keine Angst vor dem Typen mit dem Schlagring.  
Er ist zwar n bisschen verrückt doch ich mag ihn.  
Ich kann verstehn´, dass du dich hier nicht so wohl fühlst,  
dass du viel lieber zu Hause im Kohl wühlst.“<sup>9</sup>

Die als Unterschicht bezeichnete Gruppe der deutschen Gesellschaft ist ebenso heterogen, wie die Gründe für einen sozialen Abstieg vielfältig sind; Menschen aller Altersgruppen und verschiedener sozialer Milieus sind davon betroffen. Sie wären als kategorisierbare Summe von Einzelschicksalen beschreibbar, gäbe es nicht raumbezogene gesellschaftliche Selbstverstärkungseffekte der Entwicklung, die oftmals auch als Abwärtsspirale bezeichnet werden:

---

<sup>8</sup> die vorangegangene wissenschaftliche Diskussion der 1990er Jahre hatte entsprechenden Einfluß auf die Politik geübt, vgl. 2.2

<sup>9</sup> Sido (Paul Wüdig); 2004: *Steig ein*, Album: Maske

Wenn sich die bildungsfernen Schichten, sozial Schwache, Benachteiligte, Abgestiegene und Arbeitslose in bestimmten Stadtteilen dauerhaft sammeln,<sup>10</sup> so werden ihre Kinder von vornherein unter starker Benachteiligung aufwachsen: mit schlechteren Bildungschancen als Gleichaltrige, ohne Kontakt zu anderen sozialen Milieus und unter dem Einfluss der Perspektivlosigkeit und Resignation ihrer Eltern. Dieser Effekt ist lange schon bekannt, hat sich aber in den Jahren seit der Wiedervereinigung in vielen deutschen Städten immer weiter verstärkt.<sup>11</sup> Er wird in der Literatur meist als ungewollte soziale Segregation bezeichnet; sie kommt am häufigsten bei jenen Teilen der Unterschicht vor, die die geringsten Auswahlmöglichkeiten bei ihrem Wohnstandort hat. Auf die Beteiligungsinstrumente für Stadtgebiete, die davon betroffen sind, wird die vorliegende Arbeit exemplarisch eingehen, da genau hier derzeit eine Innovation der Bürgerbeteiligung vollzogen wird.

Die Altersgruppe der ca. 15-25-jährigen Bewohner von als benachteiligt eingestuften Quartieren interessiert in diesem Zusammenhang nicht nur deshalb besonders, weil gerade bei ihnen ein hohes Maß an Demokratieverdruss und Entpolitisierung zu beobachten ist, sondern auch, weil die jeweils heranwachsende Generation offenkundig so überaus entscheidend für zukünftige gesellschaftliche Entwicklungen ist. Es besteht eine gesellschaftliche Verantwortung, sogar Notwendigkeit zur Integration besonders der benachteiligten Jungen in die demokratische Kultur.

Durchgehend wird in der Literatur zur Bürgerbeteiligung eine Zielgruppe „Kinder und Jugendliche“ benannt. Da weder scharfe Altersabgrenzungen noch andere Unterscheidungsmerkmale angeboten werden, versteht die vorliegende Arbeit darunter alle Bürger unter der Volljährigkeit – unter 18 Jahren Lebensalter.

„Jugendliche und junge Erwachsene“ jedoch erscheint als Eingrenzung hinsichtlich der Aktivierung und Beteiligung wesentlich sinnvoller. Sie umfasst eine Altersspanne,<sup>12</sup> in welcher – im Gegensatz zum Kindesalter – eine ernsthafte Integration in die demokratische Kultur stattfinden kann. Weiterhin haben

---

<sup>10</sup> zur sozialen Segregation vgl. 2.2.2

<sup>11</sup> u. a. durch Massenarbeitslosigkeit durch wirtschaftliche Stagnation und aufgrund einer Entspannung der Wohnungsmärkte auch infolge der demographischen Entwicklung

<sup>12</sup> hier ca. 15 - 25 Jahre (s. o.), eher eingrenzbar durch die Lebenssituation Schulzeit/Ausbildung / Berufseinstieg bzw. Arbeits- oder Ausbildungssuche / Emanzipationsprozesse im familiären Kontext, soweit vorhanden

Jugendliche und junge Erwachsene weit mehr gemeinsame Interessen und Handlungsmotive als Kinder und Jugendliche, sie sind mit Kommunikationsangeboten von außen weit weniger als Kinder über die Eltern erreichbar, und sie sind nicht mehr so leicht zu aktivieren, zu motivieren und zu steuern, was dem notwendigen Emanzipationsprozess jenes Lebensalters geschuldet sein mag. Jugendliche und junge Erwachsene sind zwar durch den rechtlichen Status der Volljährigkeit klar zu unterscheiden,<sup>13</sup> wohingegen sich die individuellen Lebenssituationen beider Gruppen – anders als bei Kindern und Jugendlichen entlang der Grenzzone namens Pubertät – fließend überlappen, wenn nicht ähnlich bis nahezu gleich sind. Somit bietet sich also eine Eingrenzung der Untersuchung auf Jugendliche und junge Erwachsene an, unter besonderer Berücksichtigung jener, die Zuhause keinen Einblick in ein Leben in Erwerbstätigkeit bekommen können, die in einem stigmatisierten Stadtteil aufgewachsen sind und dabei kaum in Berührung mit gesellschaftlicher ‚Normalität‘<sup>14</sup> kommen konnten.<sup>15</sup>

Der Beteiligung der Bürger an der Planung und Entwicklung ihrer Städte kommt seit einigen Jahren eine neue, erweiterte Funktion zu. Sie soll nicht mehr nur eine Entscheidungsgrundlage für Planer in der Bauleitplanung oder nur eine Konfliktvermeidungsstrategie sein. Vielmehr wird in eine Teilhabe gerade benachteiligter Bewohner an Entscheidungsprozessen, die das unmittelbare Lebensumfeld betreffen, die Hoffnung gesetzt, Integration ins Gemeinwesen und Befähigung zur Selbstorganisation bis hin zur Selbsthilfe leisten zu können – und letztlich soziale Probleme auffangen oder wenigstens lindern zu können. Dazu wäre es nötig, den einzelnen Bewohner zu aktivieren und langfristig zu motivieren, sich für sein Quartier und dessen Entwicklung zu interessieren und einzubringen. Abstimmungs- und Entscheidungsprozesse sollen dabei nach demokratischen Grundregeln ablaufen; der Bewohner wird sich im Idealfall mit seinem Lebensumfeld identifizieren, Verantwortung übernehmen, die eigene

---

<sup>13</sup> was durch eine derzeit diskutierte Absenkung des Mindestalters für z. B. Wahlrecht oder Führerschein aufgeweicht würde

<sup>14</sup> Erwerbstätigkeit, Zugang zu Bildung, kulturelle und politische Integration ins Gemeinwesen

<sup>15</sup> Die Problematik der ethnisch segregierten Quartiere und der Integrationsdiskurs sollen nicht Gegenstand dieser Arbeit sein

Situation zumindest stabilisieren und dabei im lokalen Gemeinwesen an eine demokratischen Kultur partizipieren.

Kommunikation über das eigene Lebensumfeld und Motivation zum Engagement für selbiges erscheinen geeignet, diese Aufgabe anzugehen; Bürgerbeteiligung könnte, sollte sogar beides leisten. Gerade die Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen jedoch zu aktivieren und langfristig zu motivieren bedarf es flexibler und dynamischer Strategien. Die Aktivierung, verstanden als Ansprache und Anbahnung von Kommunikation, und die Beteiligung, ausgeprägt als Verstetigung der Kommunikation unter anderem mit dem Ziel, nachhaltiges Engagement für gesellschaftliche Belange wenigstens im Kontext des eigenen Lebensumfeldes zu generieren, erfordern zielgruppengerechte Werkzeuge.

Die oben beschriebene Gruppe gehört heute zur ersten Generation, die durchgängig im Umgang mit digitalen Kommunikationstechnologien als einer alltäglichen Selbstverständlichkeit aufgewachsen ist. Daher ist technisches Verständnis und sogar schon eine Art Umgangskultur beispielsweise mit Internet- und Mobilfunkkommunikation zumindest bei einem Teil der benannten Gruppe als vorhanden anzunehmen. Weiterhin wird hier davon ausgegangen, dass einigen der heutigen Anwendungen<sup>16</sup> der Technologie ein hohes Motivationspotential innewohnt, welches für eine Demokratisierungs- oder zumindest Aktivierungsstrategie urbar gemacht werden könnte.<sup>17</sup> Vermutlich aber werden die in der Arbeit niedergelegten Vorschläge über die Grenze der Benachteiligung hinaus für das ganze soziale Spektrum der Altersschicht relevant sein.

Natürlich lässt sich aus der Perspektive der Medienforschung argumentieren, dass gerade die sozial marginalisierten Bevölkerungsgruppen, darunter teilweise auch oben genannte Zielgruppe, unterdurchschnittlich mit Internetzugängen und technischer Kompetenz versorgt sind.<sup>18</sup> Dieser Sachverhalt wird allgemein mit dem Begriff des so genannten ‚digital divide‘ oder ‚digital gap‘ bezeichnet; die online-offline Trennlinie zieht sich in etwa entlang der sozialen Stratographie, wie sie 2006 in der ‚Unterschichten-Debatte‘ visualisiert wurde – gleichsam wie ein Scharnier der Schere zwischen Arm und Reich – und verstärkt soziale

---

<sup>16</sup> die bereits speziell für diese Zielgruppe entwickelt wurden, insbesondere auf dem Spielesektor

<sup>17</sup> wie beispielsweise geschehen in Obamas Präsidentschaftswahlkampf im Herbst 2008

<sup>18</sup> vgl. z. B. ARD/ZDF online-Studie 2008 (Internetverknüpfungen)



Ungleichheiten weiter. Denn unzweifelhaft sind Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Informations- Kommunikationstechnologie (im Folgenden IKT) der Schlüssel zum Arbeitsmarkt und somit zum wirtschaftlichem Erfolg in der Wissensgesellschaft.

Nach einer Auffassung von unserer Gesellschaft als einem auch noch oder gerade dem schwächsten Glied verpflichteten Gemeinwesen verdoppeln die oben genannten Sachverhalte die Notwendigkeit, zielgruppengerechte online-Beteiligungsinstrumente<sup>19</sup> zu entwickeln und selbstverständlich auch Zugang und Befähigung zur Nutzung zu vermitteln; ließen sich doch so zwei Herausforderungen zugleich angehen: sowohl die demokratische Praxis als auch IKT -Kompetenzen könnten so vermittelt werden – eine gesamtgesellschaftliche Leistung des sozialen Ausgleichs, deren zukünftiger gesellschaftlicher Wert aus Sicht des Verfassers gar nicht hoch genug eingeschätzt werden kann. Daher wird die vorliegende Arbeit – als eine weitere Eingrenzung – den Blick hauptsächlich auf eine Auswahl von Vermittlungs- und Kommunikationsmedien richten, deren Motivationspotenzial für die Zielgruppe besonders hoch erscheint.

Arbeitshypothesen zur Zielgruppe:

Jugendliche und junge Erwachsene (in einem Lebensalter von minimal ca. 12-15 bis maximal ca. 25-30 Jahren), insbesondere jene aus benachteiligten Stadtteilen

- haben vergleichsweise<sup>20</sup> wenig Lebenserfahrung
- verfügen über kein oder über ein vergleichsweise geringes Einkommen
- sind hinsichtlich der individuellen Mobilität beschränkt
- wechseln ihre Interessen vergleichsweise schnell
- sind oft noch keine gefestigten (fertigen) Persönlichkeiten
- suchen zu einem vergleichsweise großen Teil noch nach einer eigenen Identität und experimentieren folglich häufig mit Rollen
- haben eine vergleichsweise geringe Kommunikationskompetenz erwerben können

---

<sup>19</sup> ...und zwar qualitativ und funktional eben weit jenseits des digitalen Rathauses oder des interaktiven Bebauungsplanes heutigen Entwicklungsstandes, vgl. 2.3.6

<sup>20</sup> in dieser Aufzählung immer bezogen auf die Gesamtbevölkerung Deutschlands

- fühlen sich vergleichsweise wenig gesellschaftlich verantwortlich bzw. solidarisch
- haben ein unterdurchschnittliches Selbstwertgefühl
- sind in ihrer Wohnstandortwahl relativ unfrei
- sind technisch vergleichsweise versiert in der Mediennutzung

Arbeitshypothesen zur Benachteiligung:

Soziale Benachteiligung ist nicht zwingend entlang von Stadtteilgrenzen auszumachen, sie ist auch nicht unbedingt von der familiären Situation abhängig und nicht immer eine monetäre, sie wird daher hier als unterdurchschnittliche<sup>21</sup> Ausprägung folgender Merkmale verstanden:<sup>22</sup>

- Bildungschance bzw. -zugang bzw. -grad
- wirtschaftliche Aufstiegschancen
- Chance auf vertikale soziale Mobilität
- gesellschaftliche bzw. soziale Vernetzung
- Selbstwertgefühl

#### 1.4. These

Lange schon existiert die Erkenntnis, dass die Verhaltensnormen und Werte, die für eine funktionierende Demokratie notwendig sind, weder angeboren sind, noch selbstverständlich oder automatisch erlernt werden. Sie müssen vielmehr in demokratischen Gemeinschaften trainiert werden. Teilnahme am Gemeinwesen ist eine fundamentale Bedingung für eine lebendige demokratische Kultur.<sup>23</sup>

Das von den oben erörterten Sachverhalten motivierte Erkenntnisinteresse fasst die vorliegende Arbeit in folgende These:

*Jugendliche und junge Erwachsene – speziell in benachteiligten Stadtgebieten – können durch eine spielerische Beteiligungsform unter Anwendung von IKT*

---

<sup>21</sup> dito

<sup>22</sup> anders als in Kapitel 2, dort wird ‚benachteiligt‘ entsprechend der Bedeutung im Kontext der ‚Sozialen Stadt‘ verwendet

<sup>23</sup> Dewey 1916

*nachhaltig zur Teilhabe an der Entwicklung ihres Lebensumfeldes motiviert werden.*

Da derzeit noch keine hinreichend entsprechende Beteiligungsform, und folglich auch keine Datenerhebung oder Wirkungsanalyse existiert, ist hier nur ein explorativer Zugriff möglich. Es gilt zuerst, die neue Form als Entwurf aufzusetzen. Ziel ist – kurz gesagt – ein Vorschlag für die Verbesserung der sozialen Infrastruktur für junge Menschen (im Kontext der solidarischen Stadt und ihrer Entwicklung). Durch den im Ausblick niedergelegten Entwurf<sup>24</sup> einer innovativen Beteiligungsform wird also hier der Versuch unternommen, im Rahmen einer theoretischen Arbeit die Plausibilität obiger These argumentativ zu fundieren und exemplarisch zu veranschaulichen.

### 1.5. Methode und Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit identifiziert zunächst eine Problemlage auf Basis einer explorativen Vorstudie zu den Ursachen der unterdurchschnittlichen Motivation Jugendlicher und junger Erwachsener zur Teilhabe an der Gestaltung und Entwicklung ihres Lebensumfeldes im Rahmen gängiger Beteiligungspraxis. Diese Studie besteht aus eigenen Beobachtungsprotokollen der Besuche von acht Modellgebieten des Bund-Länder-Programms ‚Soziale Stadt‘, diese sind methodisch an einer dichten Beschreibung angelehnt. Der in dieser Vorstudie in teilnehmender Beobachtung aufgefundenen Problemlage wird dann analytisch weiter nachgespürt: In einer Rekonstruktion wissenschaftlicher Diskurse zu unterschiedlichen Aspekten der Problematik werden Ursachen, Ausprägungen und Wirkungen dargestellt: Dies umfasst einen geschichtlichen Abriss der Bürgerbeteiligung in Deutschland, der die Grundlagen ihrer heutigen Verfasstheit unter dem Paradigma der solidarischen Stadt aufzeigt, weiterhin präzisieren eine Übersicht des Programms ‚Soziale Stadt‘ und die Analyse der begleitenden Forschungen Potenziale und Defizite der heutigen Beteiligungspraxis. In einem Exkurs zum Themenfeld Segregation werden dann allgemeine Ursachen der Problematik zusammengefasst, deren Kenntnis vom Autor als der plausiblen Entwicklung eines Lösungsvorschlags zuträglich bewertet wird. Folgend

---

<sup>24</sup> s. 5.

untersucht und bewertet die Arbeit den heutigen Stand des Methodenkanons der konventionellen Bürgerbeteiligung hinsichtlich der Potenziale erprobter Verfahren für eine integrative Weiterentwicklung oder Adaption auf Basis der IKT. Die Zusammenfassung und Interpretation der Ergebnisse aus den oben genannten unterschiedlichen Wissensfeldern generiert Hypothesen zu einem möglichen Lösungsansatz, der sich als exemplarischer Vorschlag für ein Spieldesign als innovatives Beteiligungswerkzeug für die Zielgruppe versteht. Fundiert wird dieser Vorschlag von einer Analyse von Entwicklungen und Anwendungen der Informations-, Kommunikations- und Simulationstechnologie, die ein offenkundiges Potenzial aufweisen, Bürgerbeteiligung zielgruppenaffin aufzuarbeiten. Die Arbeit mündet ausblickend in der exemplarischen Konzeption einer Anwendung der Technologien, die die eingangs identifizierte Problematik hypothetisch löst; sie versteht sich insofern als Skizze für ein späteres, groß angelegtes Experiment, dessen Notwendigkeit und Erfolgsaussicht die Arbeit zugleich abbildet.

Auf der Suche nach einem plausiblen Lösungsansatz für das aufgefundene Problem argumentiert die vorliegende Arbeit deduktiv. Die Ausgangsthese wirft eine Reihe von Fragen auf; die Antworten darauf stehen als Prämissen der Argumentation, die in kohärenter Zusammenführung den Lösungsentwurf als relevant und plausibel rechtfertigen sollen. Die Prämissen der Argumentation werden aus mehreren unterschiedlichen Wissensbeständen gewonnen, erörtert und logisch zusammengeführt.

Diese Aufgabe wird in zwei thematisch unterschiedene Fragenkomplexe aufgeteilt:

Bürgerbeteiligung:

1. Was meint der Begriff Bürgerbeteiligung heute?
2. Wie hat sich die Funktion der Bürgerbeteiligung bis zum heutigen Paradigma gewandelt?
3. Wie werden die aktuellen Ansprüche der Bürgerbeteiligung derzeit in der konkreten Umsetzung zielgruppengerecht erfüllt?
4. Welche erprobten Verfahren der Beteiligung stehen zur Verfügung?

5. Welches sind Potenziale der aktuellen Praxis und der herkömmlichen Verfahren für eine Innovation im Sinne der Forschungsfrage?

Informations- Kommunikations- und Simulationstechnologien (IKT):

6. Welche Motivationspotenziale bergen soziale Netzwerke?
7. Welches sind die funktional relevanten Merkmale von virtuellen Welten und Simulationen?
8. Welches sind die Nutzungsmotive für Computerspiele?

Die Prämissen der ausblickenden Argumentation am Ende der Arbeit werden als Antworten auf die oben aufgeführten Fragen durch Erörterung und qualitative Analyse der jeweils relevanten Wissensbestände gewonnen.

Der aktuelle Erkenntnisstand im Wissensfeld Bürgerbeteiligung wird in Kapitel 2 behandelt. Dies umfasst in Abschnitten den Begriff, die Geschichte, die Praxis und die heute gebräuchlichen Formen und Verfahren. Die Untersuchung sammelt zielorientiert Erkenntnisse, die für den Lösungsansatz relevant sind. Abschließend steht eine Zusammenfassung und Bewertung der Ergebnisse als Problemanalyse. Der Wissensbestand im Feld IKT wird in Kapitel 3 untersucht. Es handelt sich hier um einen Technologiekomplex, aus dem nur einige wenige Anwendungen für die Formulierung des Entwurfs eingesetzt werden sollen. Ausführungen zur Entwicklungsgeschichte und Begriffsbildung wären im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht zielführend. Daher beschränkt sich das Kapitel auf die Darstellung der im Sinne der Problematik relevanten Anwendungen, und erstellt eine Analyse ihrer Eigenschaften als Medium des Sozialen. Der geplante Einsatz einer neu entworfenen Konfiguration von Anwendungen der IKT als motivierendes Medium für die Beteiligung Jugendlicher und junger Erwachsener an Stadtentwicklungsprozessen gibt den Fokus vor. Kapitel 4 fasst jene gewonnenen Erkenntnisse bewertend zusammen, die für das Innovationskonzept als entscheidend erscheinen.

Die disziplinär breit angelegte Literaturanalyse, die Thesen und Argumentation fundieren soll, ist auf die Gruppe schwer aktivierbarer Jugendlicher und junger Erwachsener eingegrenzt. Mit dem Vorschlag eines Spiels für diese Zielgruppe soll die Arbeit

einen Versuchsaufbau skizzieren, dessen Umsetzung und Dokumentation Grundlage für Arbeiten der quantitativen Sozialforschung sein kann. Erkenntnisinteresse und –gewinn mögen also gemäß der Methodik qualitativer Sozialforschung im Finden, Präzisieren, Eingrenzen und Ausformulieren neuer und plausibler Thesen liegen – deren empirische Verifikation ist nicht Bestandteil der Dissertationsschrift

## 1.6. Stand der Forschung

Mit den beiden Gegenständen Bürgerbeteiligung und IKT werden jeweils Forschungsfelder unterschiedlichster Disziplinen berührt, es sind diese im Wesentlichen: Politologie bzw. spezieller Politikfolgenforschung, Stadt- Raum- und Architektursoziologie, darunter besonders Segregationsforschung, Planungs- und Raumwissenschaften, Wahrnehmungspsychologie, game studies bzw. Ludologie, Medienwirkungs- und Mediennutzungsforschung, sowie letztlich auch Architektur – diese jedoch als generalistische Denkungsart, als im weitesten Sinne methodischer Zugriff verstanden.

Aus der Politologie bzw. spezieller Politikfolgenforschung sind John Friedmann (1992), Monika Alisch (1993/1998) und Jens Dangschat (1993/1998) sowie Dieter Hoffmann-Axthelm (1984/1993) Protagonisten eines Diskurses der frühen 1990er Jahre, der sich später in einer veränderten Städtebauförderungspolitik niedergeschlagen hat. Folgend aus den Protestbewegungen der späten 1970er und frühen 1980er Jahre war die Bürgerbeteiligung hinsichtlich der bürgerlichen Mitbestimmung in den politologischen Fokus gerückt worden. Auf diesem wissenschaftlichen Erkenntnisprozess, seiner politischen Implementierung und wiederum deren planungstheoretischer Bewertung, wie z.B. bei Klaus Selle (1994/1996) basieren die Einlassungen des Kapitels 2 zur heutigen Verfasstheit der Bürgerbeteiligung in Deutschland. Renate Mayntz (1997) untersucht die weiter gehende Frage nach Steuerbarkeit des Sozialen in der Demokratie grundsätzlich; fundierend hierfür sind einerseits John Dewey (1916/1927), andererseits Anthony Giddens (1988).

Aus der Stadt- Raum- und Architektursoziologie haben – teils auf Henry Lefèvre referenzierend – Jürgen Friedrichs (1995), Martina Löw(2001) und später besonders auch Heike Delitz (2009) zur Klärung abstrakter Zusammenhänge zwischen euklidischem und sozialem Raum beigetragen, die das inkrementalistische Planungsverständnis fundieren, wie es vor allem von Klaus Selle (2005) planungstheoretisch formuliert wird – dieses hat sich besonders für Verständnis und Bewertung der aktuellen Beteiligungspraxis der 2000er Jahre als hilfreich erwiesen. Hartmut Häussermann und Walther Siebel generieren derweil mit ihrer Stadtsoziologie (2004) eine Schnittstelle zwischen soziologischem Befund und konkreter Planungspraxis. Für ein tiefgehendes Verständnis speziell der heutigen Ursachen für räumlich konzentrierte sozialer Problemlagen in deutschen Städten sind die Arbeiten von Jürgen Friedrichs (1977), Diedrich Diedrichsen (1999) und wiederum Jens Dangschat erhellend gewesen.

Zur konkreten Städtebaupolitik und –praxis der „Sozialen Stadt“, haben besonders Christian Holl (2002), Silvia Greiffenhagen und Katja Neller (2005) zahlreiche Beiträge und Positionen aus unterschiedlichen Disziplinen zusammengetragen, derweil das Deutsche Institut für Urbanistik (Difu) als Programmträger der „Sozialen Stadt“ im Wesentlichen die Dokumentation der Programmumsetzung unternimmt – eine abschließende Bewertung und ein belastbarer Erkenntniskomplex daraus wird dem wissenschaftlichen Diskurs, laufend dokumentiert beispielsweise in den vom Arbeitskreis Stadterneuerung herausgegebenen Jahrbüchern zur Stadterneuerung, erst in einigen Jahren entspringen – eigene Momentaufnahmen zur Verfasstheit der „Sozialen Stadt“ wirkten hier klärend und sind der Arbeit im Anhang beigefügt.

Die in dieser heutigen Praxis zur Anwendung kommenden Methoden und Verfahren der Bürgerbeteiligung wurden in den vergangenen sechs Jahrzehnten von einer die Aufzählung überlastenden Zahl von Wissenschaftlern und Anwendern entwickelt, modifiziert, vertieft, erforscht und kommentiert; einen hilfreichen Überblick über diesen Komplex boten dem Autor neben Astrid Ley und Ludwig Weitz (2003) vor allem Ariane Bischoff, Klaus Selle und Heidi Sinning (2005).

Letztere hat sich u.a. auch vertieft mit der Gestaltung computervermittelter Beteiligungsverfahren auseinandergesetzt (2005) – hier findet Beteiligung in den

letzten 10 Jahren eine neue mediale Form und verändert sich dabei nicht aus inhaltlichen Notwendigkeiten heraus, sondern den erweiterten technischen und formalen Optionen folgend. Studien und Erörterungen beispielhafter Projekte liefern u.a. Christof Bieber (1999) Alexander Siedschlag, Arne Rogg und Carolin Welzel (2002), Oliver Märker und Matthias Trénel (2003), die Initiative eParticipation (2004) und die Stiftung Mitarbeit (2007). Diese Arbeiten sind allerdings aus der Perspektive der Raum- und Gesellschaftswissenschaften verfasst und betrachten ohne vorhergehende Theoriebildung die sog. „neuen Medien“ als Werkzeug der Kommunikation. Ein grundlegendes theoretisches Verständnis der computervermittelten Vernetzung hingegen, wie es aus den Medienwissenschaften fundiert durch Marshall McLuhan von Norbert Bolz (1990) Howard Rheingold (1992/1994) und – aus soziologischer Perspektive – von Manuel Castells (2001/2003/2004) formuliert wird, findet noch wenig Eingang in die Planungswissenschaften, während von kommunikationswissenschaftlicher Seite z.B. von Nicola Döring (2003), Britta Neitzel und Rolf Nohr (2006) oder von Ansgar Zerfaß, Martin Welker und Jan Schmidt (2008) bereits fundierte Reaktionen auf die veränderte Bedeutung von Partizipation unter dem neuen gesellschaftlichen Paradigma der digitalen Vernetzung verfasst wurden.

Jährliche Studien zur Mediennutzung durch MPFS, ARD und ZDF oder die Initi@tive D21 lenken die Suche nach einem Medium der Beteiligung besonders auf soziale Netzwerkseiten bzw. Online-Computerspiele und -Simulationen, und damit auf Rolle und Potenzial des Ludischen in partizipativer Kommunikation und Kooperation. Besonders Johan Huizinka (1939) Jesper Juul (2005) und Mihaly Csikszentmihalyi (2007) zeigen die Mechanik der intrinsischen Motivation des Spielenden auf, die die „Neuen Medien“ für Partizipationsprozesse zu mehr als einem Werkzeug macht, wie u.a. Sarah de Freitas (2006) Friedrich von Borries, Steffen Walz und Matthias Böttger (2007), Jan Schmidt, Stephan Dreyer und Claudia Lampert (2008) und Christian Huberts (2010) zeigen.

Im Feld der E-Partizipation lassen sich also grundsätzlich unterschiedliche disziplinäre Zugriffe aufzeigen: Während Planungstheoretiker und Partizipationsforscher auf der Suche nach einer funktionierenden, adäquaten Übersetzung oder Transformation der tradierten Beteiligungsmechanik



beispielsweise einer ‚Sozialen Stadt‘ in die ‚neuen Medien‘ sind, zeigen sich Medienforscher, Kommunikationswissenschaftler und insbesondere die Computerspielwissenschaftler nach wie vor überwältigt vom partizipativen Potenzial z.B. der ‚multiuser online games‘ und spekulieren gerade im Teilbereich der ‚serious games‘ unter anderem über das emanzipatorische Potenzial im gesellschaftspolitischen Bereich.<sup>25</sup> Dieser Abstand zwischen hier thematisch aufeinander zustrebenden Fachdisziplinen letztlich bildet die transdisziplinäre Nische für die vorliegende Arbeit.

### 1.7. Zusammenfassung

Die Bürgerbeteiligung in Deutschland hat sich im Laufe der Jahrzehnte bis heute zu einem demokratischen Instrument entwickelt, das neben vielen anderen Handlungsfeldern auch die Lebensumstände der Bewohner von sozial benachteiligten Stadtgebieten verbessern soll. Die heutige Problemlage solcher Gebiete wird zum Teil von den Effekten der sozialen Segregation verursacht, deren Abmilderung jedoch nicht Bestandteil der aktuell praktizierten Problemlösungsmaßnahmen ist. Im Städtebauförderungsprogramm ‚Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt‘ des Bundes und der Länder hat sich die Notwendigkeit eines sozialen Ausgleichs als Maßnahme zur Auflösung sozialer Brennpunkte politisch manifestiert.

In seiner Umsetzung setzt das Programm auf das Instrument der Quartiersmanagements für die mittlerweile über 400 territorial abgegrenzten Stadtfelder sehr unterschiedlicher Größe. Aktivierung und Beteiligung der Bewohner sind zentrale Elemente der integrierten Handlungskonzepte, nach denen die Quartiersmanagements ihre Arbeit ausrichten sollen. Diese Organisation der Beteiligung und ihrer initiierenden Akteure ist offenbar nur bedingt geeignet, Jugendliche und junge Erwachsene zu erreichen, denn einerseits ist das Instrument der Quartiersmanagements mit den im Leitfaden der ‚Sozialen Stadt‘ formulierten vielfältigen Handlungsfeldern oftmals überfordert, andererseits wird dem Personal kein spezifisches Instrumentarium für die

---

<sup>25</sup> wie beispielsweise Jane McGonigal in nachgerade euphorischer Weise hier:  
[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

besondere Aufgabe der Aktivierung und Beteiligung an die Hand gegeben. Man bedient sich daher der herkömmlichen Verfahren der Beteiligung, zumeist ohne systematische Anpassung an Gebietsgröße, -spezifika und Zielgruppe. Besonders das Engagement bzw. die Integration der Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen ins lokale Gemeinwesen ist vielerorts als unzureichend zu bewerten. Gerade hier wären Anwendungen der IKT als Instrumente geeignet, da sie für Jugendliche und junge Erwachsene das bevorzugte Medium der sozialen Kommunikation und auch der Information darstellen; erste Versuche auf dem Feld der E-Partizipation nehmen sich bereits dieser Herausforderung an. Unter den konventionellen Verfahren der Beteiligung sind Ungleichheiten ihrer Eignung für die Ansprache, Aktivierung und Motivation dieser Zielgruppe auszumachen; sie sind auch für eine entsprechende Umsetzung in mediale Form als unterschiedlich adaptierbar zu bewerten. Eine überschlägige Synthese von Verfahrensanalysen erlaubt es, jene Merkmale konventioneller Bürgerbeteiligung zu extrahieren, die sich für eine neue, computervermittelte Form zur Integration der Zielgruppe in die demokratische Kultur auf lokaler Ebene zielführend einsetzen ließen.

Analysen der aktuellen Praxis der E-Partizipation zeigen den Handlungsbedarf für die Entwicklung solcher neuer Formen klar auf. Denn hier wird deutlich, dass gerade die Gruppe Jugendlicher und junger Erwachsener hinsichtlich der Qualität von Online-Angeboten überdurchschnittlich anspruchsvoll ist. Ein genauer Blick auf die ‚Konkurrenzprodukte‘ der Unterhaltungsindustrie und der Internetdienste, besonders auf die Motivationsmechanik in deren Nutzung erscheint insofern notwendig.

Soziale Netzwerke, virtuelle Welten und Online-Computerspiele werden bisher wissenschaftlich vollkommen unabhängig von der Bürgerbeteiligung in Deutschland untersucht. Die vorliegende Arbeit widmet den Produkten und Dienstleistungen der Unterhaltungs- und Kommunikationsindustrie deshalb ein eigenes Kapitel.

Ihre Entwicklung und Vermarktung verläuft, vom Profitinteresse der privatwirtschaftlichen Produzenten angetrieben, rasant. So rasant, dass die begleitende Forschung nicht Schritt halten kann. Belastbar allerdings sind offenbar Erkenntnisse, die das Nutzungsverhalten auf der Folie der Motivation betreffen: Jugendliche und junge Erwachsene spielen oder kommunizieren online,

weil sie sich in neuen Rollen ausprobieren können, weil sie so soziale Anerkennung und Gemeinschaft erfahren, und weil es ihnen auf unterschiedlichste Weise Spaß bereitet: Komplexe Sozialraum-Schichten, identitätsstiftende Gruppenkonversationen, Reputationssysteme, alternierende Regulierungsgrade im Gesamtregelwerk, zielgruppenaffine Erzählungswelten, graphische und kinetische Brillanz, und nicht zuletzt der Flow, also eine selbstregulative Balance zwischen Herausforderung und Fähigkeit des Nutzers, sind Merkmale, die die sozialen Netze und die Spielwelten für ihre Nutzer in einem Grad attraktiv machen, der zu Suchtverhalten führen kann. Auf dem Sektor der ‚serious games‘, der Lernspiele, werden zahlreiche Versuche unternommen, dieses Motivationspotenzial für didaktische Zwecke zu nutzen; ist doch das Spiel an sich die Urform des Lernens. Noch immer aber besteht zwischen Intention und Medienkompetenz der Entwickler derartiger Software und dem Anspruch und Habitus einer Generation, die eine hochprofessionelle Unterhaltungsindustrie nährt, eine erhebliche Diskrepanz.

Die vorliegende Arbeit unterbreitet ausblickend einen Vorschlag, wie das Motivationspotenzial der sozialen Netzwerke und der Computerspiele für ausgewählte Aspekte einer neuen Bürgerbeteiligungsform (im Sinne ihres aktuellen Paradigmas der solidarischen Stadt) nutzbar gemacht werden könnte. Dieser Entwurf eines Verfahrens für Jugendliche und junge Erwachsene versteht sich jenseits der Beteiligungsfrage als ein Beitrag zur Lösung der virulenten Problematik schwindender demokratischer Kultur der jungen Generation, er ist als visionäre Maximalforderung zu lesen.

## **2. Bürgerbeteiligung**

### **2.1. Begriff und Geschichte der Bürgerbeteiligung**

„Bürgerbeteiligung“ ist ein weiter Begriff; daher erscheint zunächst eine Erläuterung des Verständnisses angebracht, mit dem der nachfolgende Text operiert. Darauf folgt ein Abriss der Entwicklung von Bürgerbeteiligung in der Bundesrepublik Deutschland, der zum Verständnis des aktuellen Standes

beitragen soll – obgleich weder die Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen noch die neuere Kommunikationstechnologie dabei eine besondere Rolle gespielt haben.

#### 2.1.1. Definitionen

„Bürger“ ist der Status, der dem in einem Gemeinwesen<sup>26</sup> lebenden Menschen zugewiesen ist. Er regelt die Rechte und Pflichten des einzelnen zu seinem Wohl und im Sinne der Gemeinschaft bezogen auf ihre normativen Werte.

„Beteiligung“ bezeichnet hier das Angebot oder die Aufforderung des politisch-administrativen Systems eines Gemeinwesens an den Einzelnen zur Teilhabe an Aushandlungs- und Entscheidungsprozessen in Belangen von öffentlichem Interesse. „Beteiligung“ im Sinne von „sich an etwas beteiligen“ verlegt die Initiative zur Teilhabe auf die Bürgerseite.

In der repräsentativen Demokratie ist das Wahlrecht die grundlegende, institutionalisierte Form von Bürgerbeteiligung. Der Bürger „gibt seine Stimme ab“, wirft sie – in Form eines Wahlzettels – in eine „Urne“. Die repräsentative Demokratie ist in ihrer in Deutschland gelebten Form allerdings offensichtlich nur bedingt geeignet, sozial benachteiligte, unterinformierte oder „degagierte“ Bürger zu erreichen, denn die turnusmäßige Abstimmung einerseits und konkrete Veränderungen der alltäglichen Lebenssituation andererseits werden von ihnen kaum in Zusammenhang gebracht. Sie grenzt darüber hinaus Ausländer (als „Nicht-Bürger“) und Jugendliche unter 18 Jahren (als „Bürger-Anwärter“) durch das Wahlrecht aus.<sup>27</sup>

Die vorliegende Arbeit operiert mit dem Begriff der Bürgerbeteiligung im Bereich der Stadtplanung bzw. Stadtentwicklung in Deutschland. Als Fachbegriff ist sie hier spezifischer zu fassen; die im BauGB dazu festgeschriebenen Rechte auf Einflussnahme gehen deutlich über turnusweise Abstimmungen über das politische Personal hinaus:

---

<sup>26</sup> hier: staatliche Ordnung demokratischer Ausprägung

<sup>27</sup> Vgl. Alisch 2002, S. 40

„Bürger(innen)beteiligung ist generell der Oberbegriff für sämtliche Maßnahmen und Initiativen, die eine Mitwirkung von Bürgerinnen und Bürgern an Entscheidungsprozessen ermöglichen“<sup>28</sup>

Bürgerbeteiligung wird seit der Novelle des BauGB von 2004 offiziell als Öffentlichkeitsbeteiligung bezeichnet.<sup>29</sup> Der Autor bleibt jedoch bei dem alten Begriff, da sich die Literatur zum Thema durchgehend seiner bedient, und weil der immanente Verweis auf Rechte und Pflichten des einzelnen Teilnehmers am Gemeinwesen bedeutsam ist.<sup>30</sup>

Bürgerbeteiligung beschreibt in der Stadtplanung die Kommunikation einer planenden Behörde bzw. der beauftragten Fachplaner mit den Bewohnern des beplanten Gebietes und auch den mittelbar Betroffenen über den Gegenstand der Planung. Zur weiteren Konkretisierung wird im Folgenden unterschieden nach:

- a) der Form der Kommunikation bzw. den Verfahren der Beteiligung
- b) dem Grad und Inhalt der Betroffenheit sowie der Gruppe der Betroffenen
- c) dem Inhalt und der Dimension einer Planung

zu a):

Kommunikation kommt erst zu Stande, wenn zwei oder mehrere Parteien sowohl als Sender als auch als Empfänger fungieren und sich auch gegenseitig in diesen Rollen wahrnehmen. Informationsfluss von einem zum anderen (hier: von der Behörde zum Bürger) ist noch keine Kommunikation, als Verb („etwas kommunizieren“) gebraucht ist der Begriff oft irreführend.<sup>31</sup>

Die Form der Kommunikation in der Bürgerbeteiligung ist als Minimalversion seit 1960 im BauGB festgelegt, die Formulierung wurde bis heute nur in Nuancen verändert:

---

<sup>28</sup> Reinert 2003(a), S. 36

<sup>29</sup> Bundesgesetzblatt Nr. 31, Teil 1, § 4a (1), Bonn 2004, zur Anpassung des BauGB an EU-Richtlinien

<sup>30</sup> Darüber hinaus ist der Begriff ‚Öffentlichkeit‘ anscheinend mit Fallstricken versehen, da seiner Definition bereits eine Aussage zu Kommunikationsmodi einbeschrieben ist. So wird von Habermas 1962 der Begriff in der Dichotomie „öffentlich – privat“ definiert, bei Betrachtung von Teil- bzw. Binnenöffentlichkeiten hingegen bietet sich „öffentlich – geheim“ an, vgl. z. B. Boettner 2005, S. 42, weiterhin ist der Begriff durch sein Zersplittern in fein tesselierte Öffentlichkeiten der neuen Kommunikationsmedien derzeit kaum noch brauchbar.

<sup>31</sup> Damit ist keine Kritik an der Einordnung „Information, Beteiligung, Kooperation“ durch Bischof, Selle, Sinning 2005, S.10 gemeint, die doch vielmehr eine Kategorisierung der Inhalte als der Funktionen von Beteiligung anstreben

„Die Bürger sind möglichst frühzeitig über die allgemeinen Ziele und Zwecke der Planung, sich wesentlich unterscheidende Lösungen, die für die Neugestaltung oder Entwicklung eines Gebiets in Betracht kommen, und die voraussichtlichen Auswirkungen der Planung öffentlich zu unterrichten; ihnen ist Gelegenheit zur Äußerung und Erörterung zu geben.“<sup>32</sup>

Diese Formulierung des Beteiligungsgebotes aus dem Baugesetzbuch bezieht sich auf die vorbereitende und die verbindliche Bauleitplanung.<sup>33</sup> Diese Aufgaben fallen den jeweiligen Gemeinden bei Neuerschließung oder Umwidmung eines Gebietes zu. Wie die zuständige Behörde den Vorgang der Unterrichtung auszuführen hat, ist ebenfalls geregelt:

„Die Entwürfe der Bauleitpläne sind mit dem Erläuterungsbericht oder der Begründung auf die Dauer eines Monats öffentlich auszulegen. Ort und Dauer der Auslegung sind mindestens eine Woche vorher ortsüblich bekannt zu machen mit dem Hinweis darauf, dass Bedenken und Anregungen während der Auslegungsfrist vorgebracht werden können.“<sup>34</sup>

In der Entwicklung der Bürgerbeteiligung seit den 60er Jahren haben sich über die Minimalversion hinaus eine Vielzahl von Verfahren und Formen der Kommunikation zwischen planender Behörde, Fachplanern, Bürgern oder Bewohnern, lokalen Akteuren und mittelbar Betroffenen ausgebildet. Von den genannten Parteien wurde immer wieder versucht, die Kommunikation mit ganz unterschiedlichen Intentionen zu optimieren. Auf das entstandene Bündel von konkreten Umsetzungskonzepten des Beteiligungsgebotes wird weiter unten näher eingegangen.<sup>35</sup>

zu b):

Städtebauliche Planungen können sehr unterschiedliche Inhalte haben. Insofern sind auch deren Auswirkungen räumlich und sozial stark differenziert. Das löst je nachdem stärkere oder schwächere Betroffenheit bei unterschiedlichen Gruppen aus. Die Bürgerbeteiligung wird im Optimalfall an diese „Zielgruppen“ angepasst.

---

<sup>32</sup> §3, Abs.(1) BauGB (früher Bundesbaugesetz, 1960)

<sup>33</sup> also das Erstellen von Flächennutzungsplänen und Bebauungsplänen sowie auf deren Aufhebung oder Änderung

<sup>34</sup> §3, Abs.(2) BauGB

<sup>35</sup> s. nächster Abschnitt sowie besonders 2.3

Manche Planungen werden als so unwesentlich<sup>36</sup> eingestuft, dass sie überhaupt keine Kommunikation erfordern. In anderen Fällen ist das Konfliktpotential so hoch und eine so große Zahl von konträren Interessen betroffen, dass nur eine weit über die gesetzlich geregelte Kommunikation hinausgehende Beteiligung die Umsetzung erst ermöglicht.

Dann wiederum sind von Planungen manchmal Bürger betroffen, deren Interesse und Teilhabe an der Entwicklung des eigenen Lebensumfeldes zu gering ist, um die angebotene Kommunikation wahrzunehmen; hier wird das gesetzliche Verfahren der Offenlegung ganz absurd. Unterstellt, dass die Intention der planenden Behörde tatsächlich in einer allgemein verträglichen und sozial wie auch ökologisch nachhaltigen Lösung der Planungsaufgabe besteht, ist in diesem Fall eine wiederum angepasste Kommunikationsstrategie mit besonderem Augenmerk auf der Aktivierung erforderlich.

Erreichbarkeit und Motivation der zu beteiligenden Bürger sind sehr unterschiedlich. „Offenlegung“ darf also nicht wörtlich genommen werden, wenn die ehrliche Absicht der Planungsinstanz besteht, Beteiligung zu ermöglichen, vielmehr ist das Gebot zu interpretieren.<sup>37</sup> Bürgerbeteiligung in der Praxis ist also mit den gesetzlichen Minima nicht hinreichend beschrieben, sondern macht eine Anpassung des jeweiligen Verfahrens von Fall zu Fall erforderlich.

zu c):

Weitere Unterscheidungsmerkmale finden sich in Genre und Maßstab der Planung. So kann sie z. B. bei einer Platzumgestaltung nur eine kleine Gruppe der Anwohner und nur die Grünanlagen betreffen, in der Bauleitplanung für einen Stadtteil aber auch eine gesamtstädtische Dimension erreichen, wenn etwa durch Verkehrsplanung eine Veränderung des gesamten Gefüges ansteht.

Nutzungsumwidmungen ohne direkte physische Veränderungen, infrastrukturelle Planungen und unmittelbare bauliche Eingriffe, um nur drei Kategorien städtebaulicher Planung zu nennen, wirken sich ganz unterschiedlich aus.

---

<sup>36</sup> beispielsweise eine Veränderung der Straßenmarkierung, vgl. Bundesgesetzblatt Nr. 31, Teil 1, § 3 (1), Bonn 2004, zur Anpassung des BauGB an EU-Richtlinien

<sup>37</sup> „Offen“ kann als öffentlich oder aber als ehrlich, rückhaltlos verstanden werden, „legen“ muss je nach Planungsinhalt und Zielgruppe z.B. als auslegen, nahelegen, darlegen oder ans Herz legen umgesetzt werden

Sie unterscheiden sich sowohl in der räumlichen und sozialen als auch in ihrer zeitlichen Dimension. Darüber hinaus betreffen kleinräumliche Veränderungen möglicherweise nur kleine Gruppen von Bürgern, gegebenenfalls aber sehr intensiv, wohingegen großmaßstäblicher Städtebau zuweilen ein ganzes Stadtgefüge modifiziert und dabei eine Vielzahl von Interessen teilweise vielleicht nur peripher berührt. Es ist offenkundig, dass sich diese Differenzierung auch in der Gestaltung eines Beteiligungsprozesses niederschlägt.

Unabhängig von den oben angerissenen Varietäten von Bürgerbeteiligung ist ein Sachverhalt in ihrer Geschichte seit den 60er Jahren aber doch durchgängig: Bürgerbeteiligung ist ein notwendiger bzw. vorgeschriebener Schritt auf dem Weg von einem städtebaulichen (Planungs-)Zustand zum nächsten. Sie war immer ein Mittel zur Optimierung von gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen mit dem Ziel, städtische Räume baulich zu verändern. *Salus publica suprema lex.* – Das öffentliche Wohl ist das höchste Gesetz.

Prämisse Nr.3 im Übersichtswerk zu Verfahren der Beteiligung von Bischoff, Selle und Sinning<sup>38</sup> besagt, Kommunikation habe immer einen Eigenwert.<sup>39</sup> Sie schreiben der Kommunikation als Ausdruck des Sozialen schlechthin einen Selbstzweck zu. Kann Bürgerbeteiligung insofern auch nicht-bauliche Veränderungen – etwa städtischer Sozialräume – intendieren? Zur Beantwortung dieser Anschlussfrage wird im Folgenden nun die Entwicklung der Bürgerbeteiligung seit den 60er Jahren grob umrissen und dabei auf die jeweilige Intention des Beteiligungs(an)gebots eingegangen.

---

<sup>38</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 38

<sup>39</sup> vgl. auch: Lindner 1992

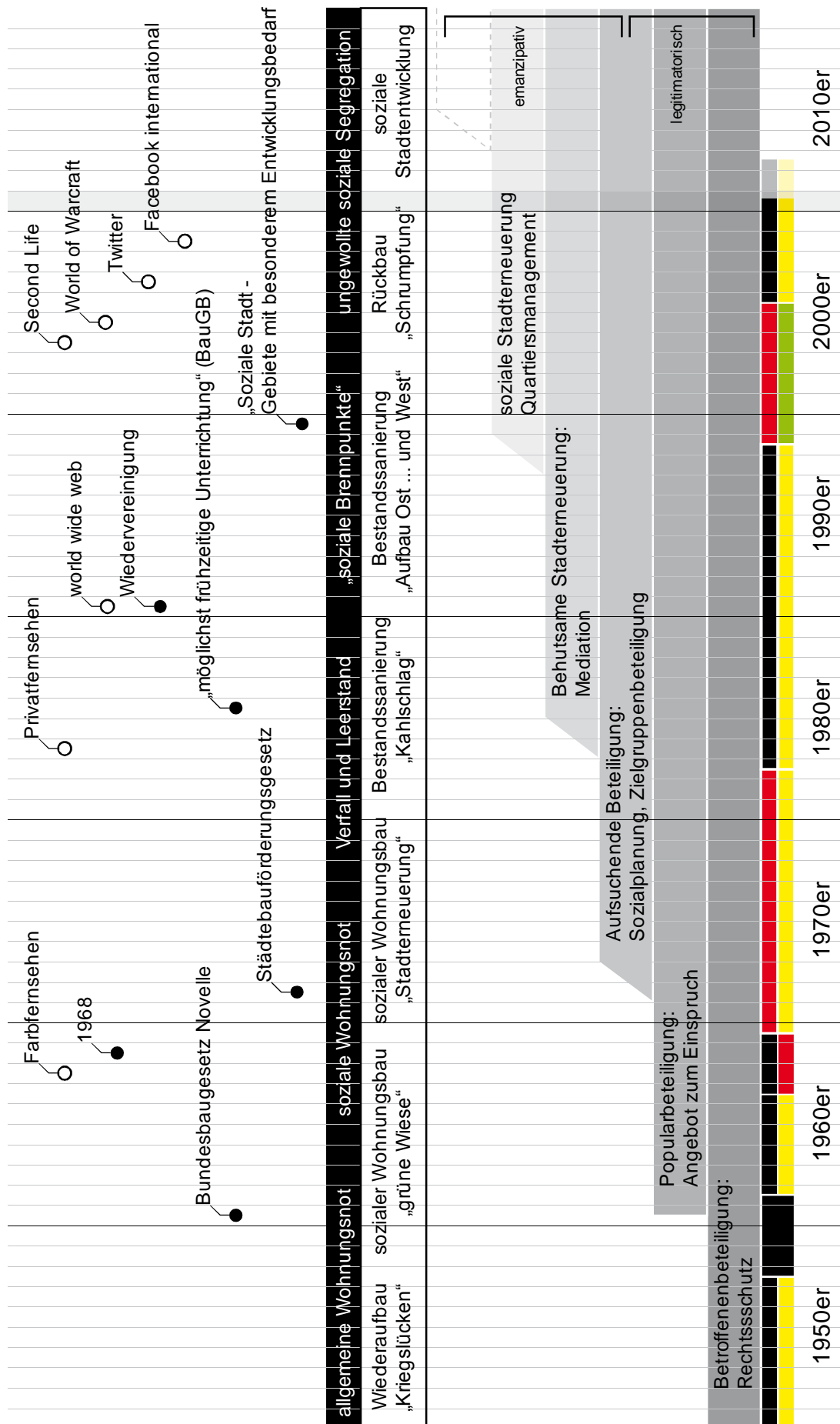


### 2.1.2. Bürgerbeteiligung im Wandel der Jahrzehnte

Bürgerbeteiligung existiert in Deutschland bereits seit den sechziger Jahren. Sie war in ihrer Entwicklung einem stetigen Wandel unterzogen, der immer mit der zeitlichen Abfolge gesellschaftlicher Prozesse und Ereignisse zusammenhing. Der Fortgang dieses Wandels ist durch den politischen Turnus der Phasen Problemwahrnehmung, Agendastellung, Politikformulierung und Implementierung der Politik<sup>40</sup> rhythmisiert, wie im Folgenden dargestellt.

---

<sup>40</sup> vgl. Alisch 2002, S. 18



Schon in den 1950er Jahren, in den Anfängen des heutigen demokratischen Systems, bestand für Bürger ein Rechtsschutz bei Neuplanungen. Wenn dabei direkt die Rechte beispielsweise eines Eigentümers von Grundstücken oder Immobilien betroffen waren, so konnte er Einspruch erheben. Die planende Behörde gewährte Einblick in die Planung und ermöglichte eine außergerichtliche Klärung etwaiger Streitfälle vor Umsetzung einer Planung. Natürlich war hierfür und ist auch noch heute Kommunikation zwischen den Parteien notwendig, um den Sachverhalt zu klären. Von Bürgerbeteiligung kann hier aber noch nicht die Rede sein, da die Initiative zum Einspruch ganz klar auf Seite des einzelnen Betroffenen lag und weil es in den entsprechenden Fällen nicht um Belange von öffentlichem Interesse ging. Daher wird diese Vorphase des Einspruchsrechts im Allgemeinen auch als „Betroffenenbeteiligung“ bezeichnet.

Erst mit dem Bundesbaugesetz vom 23. Juni 1960<sup>41</sup> wurde erstmals die planende Behörde dazu verpflichtet, ihre bauleitplanerischen Absichten öffentlich kundzutun und die Einsprüche von Bürgern zumindest zur Kenntnis zu nehmen. Das Gesetz markiert den Übergang von der „Betroffenenbeteiligung“ zur „Populärbeteiligung“;<sup>42</sup> man ging dazu über, die Öffentlichkeit als Ganzes bzw. vertreten durch Träger öffentlicher Belange in Planungen einzubeziehen, denn

„...man gelangte in parlamentarischer Form zu der Auffassung, das eine allein politisch-administrativ vollzogene Stadtentwicklung und Stadterneuerung den Interessen der Kapitalverwertung folgend zu kurz griff.“<sup>43</sup>

Allerdings handelte es sich hier um eine Angebotsbeteiligung: Pläne wurden nach öffentlicher Bekanntmachung ausgelegt und konnten kritisiert werden; es bestand somit die Möglichkeit zum Einspruch, dem jedoch keine rechtlichen Mittel zur Durchsetzung beigestellt waren. Die Planungsbehörden konnten, wenn nötig, Einwände schlicht ignorieren, denn Bürgerbeteiligung wurde noch nicht mit dem Ziel der Sozialverträglichkeit durchgeführt. Stadtentwicklung war zu jener Zeit eine rein administrative Aufgabe. Das erklärte Ziel des Beteiligungsgebotes war

---

<sup>41</sup> Fassung vom 1. Juli 2005 (BGBl. I 2005, S. 1818)

<sup>42</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 9 f: „erste Generation“ von Beteiligung, vgl. auch Selle 1994, S. 81ff

<sup>43</sup> Schmals 2005, S. 23; er vertritt im Übrigen die Auffassung, dass der Wandel des Sozialen im Stadterneuerungskontext bis dato nicht beschrieben wurde, Schulze-Fielitz 1976 und Alisch, Dangschat 1993 hatten jedoch bereits den Versuch einer solchen Beschreibung unternommen

es, die von staatlicher Hand, „von oben“ (top-down) durchgeführten baulichen Veränderungen auf breiter öffentlicher Basis zu legitimieren. Eine hohe Akzeptanz, so die Intention, sollte den Ablauf von Planungsprozessen effizienter machen.

Zu Beginn der 1960er Jahre herrschte in Deutschland Wohnungsnot bei gleichzeitigem Wirtschafts- und Bevölkerungswachstum. Eine erste Welle des sozialen Wohnungsbaus ließ die Städte einerseits an den Rändern wachsen, verdichtete sie andererseits in den innenstadtnahen Wohngebieten. Die Notwendigkeit, schnell viel Wohnraum zu schaffen, und die wirtschaftliche Kraft, sich das auch leisten zu können, führten zu großmaßstäblichen Neuplanungen. Die Verbesserung der städtebaulichen Situation und eine durchgehende Versorgung der Bevölkerung mit Wohnraum wurden als hinreichende Maßnahmen für eine ausgewogene Stadtentwicklung angesehen.<sup>44</sup> Bürgerbeteiligung wurde dabei weiterhin als legitimatorische Rückversicherung und zur Erhebung von Sozialdaten eingesetzt, allerdings bis in die 1970er Jahre hinein nur im Rahmen der Bauleitplanung (Bebauungsplan und Flächennutzungsplan) und nicht bei der Stadtentwicklungsplanung.<sup>45</sup> Neben der Reduktion der Bevölkerung eines Planungsgebietes auf eine Datenquelle für Effizienzsteigerung konnten sich aber im Verlauf der 1960er Jahre auch Forderungen nach einer Demokratisierung von Planungsprozessen – begründet aus der Erfahrung mit konkreten Prozessabläufen, veränderten Planungsaufgaben und einer sich wandelnden Protestkultur – nach und nach etablieren.<sup>46</sup>

Die anhaltende Wohnungsnot rückte in den 1970er Jahren Neuplanungen im Bereich des sozialen Wohnungsbaus immer stärker ins öffentliche Interesse, zwei neue Problemlagen kamen zusätzlich auf: Die vernachlässigten, sanierungsbedürftigen innerstädtischen Altbauquartiere und die monostrukturellen Großwohnsiedlungen der 1960er Jahren an den Rändern, für die der Begriff der „Schlafstadt“ geprägt wurde.

---

<sup>44</sup> Vgl. IfS 2004, S. 21

<sup>45</sup> vgl. Herlyn, Krämer, Tessin, Wendt 1976, S. 41

<sup>46</sup> vgl. Großhans 1972, S. 125 ff

Die seit Ende der 1960er Jahre blühende Protestkultur in Deutschland erzielte ein Umdenken bei den Verwaltungsakteuren; es wurde nunmehr als notwendig erachtet, auch artikulationsschwachen Gruppen eine Stimme zu verleihen; im Städtebauförderungsgesetz vom 27. Juli 1971 manifestierte sich diese Entwicklung erstmals politisch. Die Öffentlichkeit wurde nicht mehr als homogenes Ganzes, sondern vielmehr als eine Menge verschiedener Zielgruppen betrachtet, auf die Beteiligung nun zuzuschneiden war. Neben den althergebrachten Beteiligungsverfahren entwickelte sich folglich zu Beginn der 1970er Jahre eine neue Form:<sup>47</sup> Die aufsuchende Beteiligung. Aus der Erkenntnis heraus, dass das Minimalverfahren nach dem BauGB sozial selektiv wirkt und dadurch artikulationsschwache Bevölkerungsschichten benachteiligt werden, entstanden zielgruppenorientierte Formen der Beteiligung.

Es wandelte sich mit dem Gegenstand von Planung und auch Kreis und Grad der Betroffenheit: Städtebauliche Sanierungsaufgaben großen Maßstabs<sup>48</sup> betreffen eine bereits länger wohnhafte Bevölkerungsgruppe mit ortsabhängigen sozialen Beziehungen und Bindungen. Punktuelle Eingriffe in die bestehenden Sozialstrukturen durch Abriss und Neubau oder Instandsetzung beinhalten hingegen ganz andere, virulentere Konfliktpotentiale als die Neuerschließung oder Umwidmung von Flächen im Rahmen einer Bauleitplanung.<sup>49</sup> So entwickelte die neue Phase der aufsuchenden Beteiligung das Paradigma der Stadterneuerung in kleinen Schritten,<sup>50</sup> für die natürlich die Kenntnis der verschiedenen Gruppen der von Planungen betroffenen Bürger notwendig wurde. Aus dieser Zeit stammen die meisten der in der Literatur beschriebenen Methoden der Beteiligung vom narrativen Einzelinterview bis zur diskursiven Bürgerversammlung. Im novellierten Gesetzestext des BBauG von 1976 wurde die „Sozialplanung“, und damit auch die Beteiligung von Bürgern an der

---

<sup>47</sup> Bischoff, Selle, Sinning, 2005, S. 9 f, dort: „zweite Generation“

<sup>48</sup> wie sie die Flächensanierungen der frühen 1970er Jahre zum Gegenstand hatten

<sup>49</sup> Herlyn, Krämer, Tessin, Wendt 1976, S. 42 ff

<sup>50</sup> kurz SikS, es vollzog sich also ein Wandel von der Flächensanierung zur Bestandserhaltung nach dem Modernisierungsgesetz 1973

Stadtentwicklungsplanung vorgeschrieben,<sup>51</sup> allerdings noch ohne den Ansatz einer Analyse und Einordnung der Betroffenen beispielsweise in Zielgruppen.

Darüber hinaus setzte sich nach und nach die Erkenntnis durch, dass letztlich nicht die baulichen oder strukturellen Veränderungen die sozialen Missstände jener Zeit lösen konnten. Die These hingegen, „...daß die sozialen Wirkungen der Bebauung entscheidend von den sozialen Bedingungen abhängen, unter denen die Menschen außerdem handeln“<sup>52</sup> fand im Verlauf der 70er Jahre immer mehr Befürworter.

Selbstverständlich liefen und laufen noch heute in einigen Fällen ganz klassische Minimalversionen von Popularteilnahme durch die Offenlegungsverfahren der Bauleitplanung, diese wurden nicht durch neuere Verfahren ersetzt; vielmehr hat sich das Repertoire an Methoden und Verfahren stetig erweitert.

Aus der Erfahrung heraus, das bürgerschaftliche Engagement leider oft im Aktionismus versandete und keine nachhaltigen und verlässlichen Strukturen erzeugte, wie sie auch aus Verwaltungssicht für die Planungssicherheit unerlässlich sind, ging man Ende der 1970er Jahre immer stärker zu kooperativen Teilnahmeformen über, bei denen semiprofessionelle Akteure als repräsentative Vertreter der Bürgerschaft in die Planungen einbezogen wurden; jetzt fand z.B. auch die Methode der Anwaltsplanung<sup>53</sup> in Deutschland Anwendung. Der ‚Runde Tisch‘ gilt als Metapher dieser Formen, bei denen ein harter Kern von Akteuren die Interessen der Bürger scheinbar hierarchiefrei bei den Planern und der Verwaltung vermitteln, eingebettet in ein kommunikatives Umfeld im Stadtteil.<sup>54</sup> Die daraus hervorgegangene Stärkung von Bürgerinteressen erzeugte ein problemorientiertes Verwaltungshandeln, wohin gegen es früher noch nach dem jeweilig vorgeschriebenen Verfahren ausgerichtet war. Besonders die frühzeitige Information und Aktivierung der Betroffenen wurde als essentiell für effektive

---

<sup>51</sup> §2, Abs. 2, 6, den Formulierungen des StBauFG 1971, §4, Abs. 1, 2 folgend, vgl. hierzu Schulze Fielitz 1978, S. 30 ff; für eine umfassende Einführung in Theorie und Praxis der Sozialplanung siehe Schulze-Fielitz 1978, Herlyn, Krämer, Tessin, Wendt 1976; Difu 1975

<sup>52</sup> Schulze-Fielitz 1978, S. 26

<sup>53</sup> erfunden von Paul Davidoff für benachteiligte schwarze Bevölkerungsgruppen in den USA

<sup>54</sup> ausführlicher hierzu vgl. 2.3.5

Beteiligungsprozesse identifiziert und ging daher mit der Novelle des BauGB 1976<sup>55</sup> auch explizit in die Bauleitplanungen ein. Es blieb jedoch bei der Rolle von Bürgerbeteiligung als begleitendes Instrument auf dem Weg vom alten zum neuen städtebaulichen Zustand.<sup>56</sup> Die Errungenschaften und neuen Prinzipien behutsamer Stadtentwicklung und Sozialplanung waren vom erheblichen Sanierungsdruck der Zeit motiviert und wurden auch immer nur im Kontext baulicher Veränderungen gedacht.

Der vielfach als Planungseuphorie beschriebenen Haltung<sup>57</sup> der 1960er und 1970er Jahre folgte in den 1980ern eine Ernüchterung. Die Protestkultur entwickelte sich – abgesehen von einer Radikalisierung am linken Rand<sup>58</sup> des zum Ende der 1960er Jahre politisierten Spektrums – in der Öko-Bewegung weiter. Die bürgerliche Mitte und damit ein großer Teil der westdeutschen Gesellschaft aber folgte unter dem nie gekannten Wohlstand jener Jahre einem Ideal vom freistehenden Einfamilienhaus im Grünen vor den Toren der Stadt. Der urbane Lebensstil hingegen wurde bereits in den 1970er Jahren in Deutschland recht unpopulär, und der Flächenbedarf pro Kopf stieg stetig an, was sich im Phänomen der Zersiedelung bzw. des ‚Urban Sprawl‘ niederschlug<sup>59</sup> – das öffentliche Interesse an Stadtplanung ging folglich allgemein zurück oder konzentrierte sich auf Einzelfälle wie beispielsweise in den Konflikten um den Bau der Ost- und Westtangente im Kreuzberg der 1970er und 1980er Jahre.

In Westdeutschland veränderte sich also das Planungsverständnis in den 1980er Jahren deutlich: Einerseits hatte der soziale Wohnungsbau sein originäres Ziel der Totalversorgung so gut wie erreicht, was an ersten Leerstands-Erscheinungen sichtbar wurde, andererseits zog die daraus folgende Konzentration auf große Sanierungsprojekte in den Altbaubeständen infolge deren Aufwertung erste Verdrängungsprozesse nach sich, die aus heutiger Sicht präzise mit der

---

<sup>55</sup> nach dem Vorbild der Formulierungen aus dem StBauFG 1971

<sup>56</sup> vgl. Schaubild bei Schulze-Fielitz 1978, S. 236

<sup>57</sup> vgl. z. B. Selle 2005, S. 72; Alisch 2002, S. 21 f

<sup>58</sup> außerparlamentarische Opposition und Rote Armee Fraktion

<sup>59</sup> vgl. Schulze-Fielitz 1978, S. 12

Mietlücken-Theorie erklärt werden können.<sup>60</sup> So genannte „Kahlschlagsanierungen“ erforderten zunächst den kompletten Leerzug ganzer Blocks oder sogar Viertel, um möglichst effizient die vorrangig ökonomisch motivierten Sanierungsmaßnahmen durchführen zu können. Da der Leerzug aber oftmals durch Mietrechtskonflikte auf Jahre verzögert wurde, standen ganze Häuser auch jahrelang leer – ein Zustand, der bei den alteingesessenen Bewohnern betroffener Viertel nicht gerade auf Verständnis stieß.

Konfrontationen, die in der Folge beispielsweise bei den Hausbesetzer-Szenen in Berlin-Kreuzberg oder der Hamburger Hafenstraße in den 1980ern eskalierten, deuten klar auf die Unzulänglichkeit der Beteiligungsverfahren hin. Die jahrzehntelangen Auseinandersetzungen um eine Stadtautobahn durch Berlin Kreuzberg sind hierfür ein gutes Beispiel, hat die Diskussion doch querschnittartig gleich mehrere Phasen unterschiedlicher Planungs- bzw. Beteiligungsverständnisse lang angehalten: Ausgehend von einer top-down-Verkehrsplanung der 1960er über den Widerstand gegen Flächensanierungen in den frühen 1970er Jahren und später über den Protest gegen die Wohnungsnot,<sup>61</sup> und immer stärker auch politisch motivierten Auseinandersetzungen wurde im Kreuzberger Konflikt dann 1982 ein innovatives Planungsverständnis entwickelt: Die ‚behutsame Stadterneuerung‘,<sup>62</sup> gefasst in 12 Grundsätzen.<sup>63</sup> Hier wurden erstmals die Betroffenen einer Planung auch als Experten anerkannt, darüber hinaus manifestierte sich hier auch politisch-administrativ die Einsicht, dass Stadterneuerung kleinteilig und problemorientiert vor sich gehen muss, und dass unter möglichst frühzeitiger und ergebnisoffener Einbeziehung der Bewohner auf der Suche nach dem kleinsten gemeinsamen Nenner aller Interessensgruppen. Auch die betroffenen Bürger wurden seitens der Planungsinstanzen fortan nicht mehr als ein Einzelakteur, sondern wiederum als unterschiedliche Interessensgruppen mit durchaus auch kontroversen Positionen wahrgenommen. Bürgerbeteiligung wurde seither oft als vorbeugendes Konfliktmanagement in so

---

<sup>60</sup> Das Modell der Gentrifizierung greift hier noch nicht, da die großen Sanierungsprojekte der 80er Jahre noch mit einer gleichsam planwirtschaftlichen Belegungspolitik einhergingen.

<sup>61</sup> inklusive Hausbesetzungen und Straßenschlachten

<sup>62</sup> daraus ging 1985 die noch heute in der Stadterneuerung tätige S.T.E.R.N. GmbH hervor (Internetverknüpfungen); vgl. auch Hoffmann-Axthelm 1984

<sup>63</sup> vgl. Beer, Musch 2002, S. 14



genannten Mediationsverfahren eingesetzt.<sup>64</sup> Die Notwendigkeit, ergebnisoffen zu verhandeln, setzt offenkundig voraus, das entsprechende Verfahren schon vor Abschluss einer Planung aufgenommen werden, daher erklärt sich auch das Gebot der möglichst frühzeitigen Unterrichtung, das schließlich 1986 bundesweit im Gesetzestext aufgenommen wurde.<sup>65</sup>

Dann aber setzte spätestens zu Beginn der 1990er Jahre in den Städten eine sozialräumliche Differenzierung ein, die bis heute anhält, und die eine Hauptursache heutiger Probleme darstellt.<sup>66</sup> Durch soziale Segregation vermehrten sich wohlsituierte suburbane Siedlungen aus oft freistehenden Einfamilienhäusern einerseits,<sup>67</sup> andererseits aber auch soziale Brennpunkte an unterschiedlichen Standorten der Stadt, die mittlerweile vorsichtiger als Gebiete mit besonderem Entwicklungsbedarf bezeichnet werden. Sie befinden sich in Westdeutschland meist in gründerzeitlichen Innenstadtquartieren am Rande des Zentrums bzw. Subzentrums oder in vernachlässigten Siedlungen des Sozialen Wohnungsbaus, in Ostdeutschland eher in Teilen der großen Plattenbausiedlungen der 1960er bis 1980er Jahre.

Die räumliche Konzentration sozialer Probleme in Städten wird seit den 1990ern einerseits erheblich durch die Auswirkungen der deutschen Einheit,<sup>68</sup> andererseits aber auch durch die Globalisierung, kurz, durch Investitionsknappheit verstärkt: Im Wettbewerb um Standortqualitäten konzentrieren sich Städte und Kommunen mehr und mehr auf die Entwicklung ihrer ökonomisch relevanten Gebiete, ohnehin benachteiligte Quartiere werden dabei weiter vernachlässigt bzw. in Kauf genommen.<sup>69</sup> Eine ganz neue Herausforderung stellte sich somit einer Stadtentwicklungspolitik, die mehr sein will als nur eine Abfederungsstrategie, denn die Ursache unfreiwilliger Segregationsprozesse „...waren Reaktionen

---

<sup>64</sup> Mediation entwickelte sich natürlich auch aus den zeitgleichen Konflikten bei infrastrukturellen Großprojekten mit der Ökobewegung wie etwa beim Bau der Startbahn West (heiße Phase 1980-82) am Frankfurter Flughafen und lebte mit der Diskussion um das Projekt „Stuttgart 21“ wieder auf

<sup>65</sup> vgl. BauGB 1986, §3

<sup>66</sup> vgl. Difu 2002b, S. 15, konkreter in 2.2.2

<sup>67</sup> zum Begriff des Suburbanismus vgl. Häussermann, Siebel 2004, S. 72 ff

<sup>68</sup> durch Ost-West-Migration und infolgedessen Schrumpfung ostdeutscher Städte

<sup>69</sup> vgl. Selle 2005, S. 175ff: „*Interkommunkale Konkurrenz*“; Alisch 2002, S. 202; zum „*urban entrepreneurialism*“ s. auch Harvey 2005

weniger auf das Fortbestehen städtebaulicher Missstände als vielmehr auf soziale Problemlagen bei wachsenden Teilen der Bevölkerung.“<sup>70</sup>...und deren räumliche Konzentration. – Soziale Problemlagen, die auch der seit Ende der 1980er Jahre nachlassenden Konjunktur und der sich zuspitzenden Situation auf dem Arbeitsmarkt geschuldet sind. Forschungsarbeiten zur Stadtentwicklungspolitik aus den 1990er Jahren gelangen in der überwiegenden Mehrheit zur Auffassung, das der Schlüssel zum sozialen Ausgleich, zur Bekämpfung der Armut und deren Konzentration, in einem lokal orientierten Ansatz gebündelter, sowohl baulicher als auch sozialer Maßnahmen liegt, ohne dass dabei die Einbindung der jeweiligen Gebiete in die gesamtstädtische Situation vernachlässigt werden darf<sup>71</sup> – dringlichster Handlungsbedarf wurde konstatiert. Man durfte sogar den planerischen Umgang mit dem Schrumpfen als Chance begreifen, in ganz großen Zügen die Stadt neu zu denken. Des Weiteren stand auch die lokale Politik in der Pflicht, eine klare und differenzierte Haltung im Hinblick auf die Zukunft insbesondere abgehängter Stadtteile zu entwickeln,<sup>72</sup> statt immer nur den Schaden begrenzen zu wollen. Gerade dieser lokale Handlungsansatz findet sich, wenn auch eher durch ökologische denn soziale Missstände motiviert, auch bereits in kooperativen Praxen bzw. den Konsultationsprozessen der lokalen Agenda 21.<sup>73</sup>

„Was kann die Stadt zur Entschärfung sozialer Probleme beitragen?“<sup>74</sup>

Folgend fand das neue, integrierte Planungsverständnis bald Eingang in die politische Agendastellung: Schon in den Leitzielen der Länderprogramme in Nordrhein-Westfalen 1993, Hamburg 1994, Hessen 1997, Bremen 1998 und Berlin 1999 zur Armutsbekämpfung bzw. zum sozialen Ausgleich<sup>75</sup> deutete sich ein Paradigmenwechsel in der Stadtentwicklungspolitik an, der später bundesweit im Programm ‚Soziale Stadt‘ Niederschlag finden sollte; die Bürgerbeteiligung erhielt hier einen neuen Stellenwert als eigenständiges Instrument zur

---

<sup>70</sup> IfS 2004, S. 22

<sup>71</sup> s. u.a. Franke 2005, S. 199; Alisch 2002, S. 26 sowie Kap. 5; Alisch, Dangschat 1993; Hoffmann-Axthelm 1993

<sup>72</sup> vgl. Selle 2005, S. 215f

<sup>73</sup> vgl. z. B. Difu 2000

<sup>74</sup> Sieverts 1990, S. 5

<sup>75</sup> bereits 1993/94 z. B. im Konzept ‚Soziale Brennpunkte‘ der Stadtentwicklungsgesellschaft (STEG) Hamburg, vgl. Gonzalés, Herrmann 2001; Difu 2006a, S. 5

Bekämpfung sozialer Abwärtsspiralen in Brennpunkten bzw. benachteiligten Quartieren.

So entwickelte und verstetigte sich im Diskurs der 1990er Jahre das Dispositiv ‚Soziale‘ oder auch ‚Solidarische Stadt‘.<sup>76</sup> Es geht hinsichtlich der Bürgerbeteiligung davon aus, dass bürgerschaftliches Engagement in den Stadtteilen gefördert werden muss, um die Abwärtsspirale aus sozialem Abstieg der Haushalte und Stigmatisierung der jeweiligen Quartiere zu durchbrechen, weil die Gesellschaft noch immer eine kollektive Verantwortung für ihre schwächsten Glieder trägt<sup>77</sup> und nicht in einzelne, ökonomisch determinierte und voneinander unabhängige Gemeinwesen bzw. Parallelgesellschaften zerfallen darf.<sup>78</sup> Sozialer Ausgleich soll durch die Vermeidung ungewollter sozialer Segregation, den Umgang mit den Folgen derselben und einer Anhebung der Lebensqualität in betroffenen Stadtteilen erreicht werden. Und hier entwickelt sich die Bürgerbeteiligung zum Selbstzweck:

Nicht mehr eine konkrete Planung wird nun durch Bürgerbeteiligung legitimiert oder effizienter gestaltet, die Beteiligung selbst ist das Ziel. Mehr Kommunikation untereinander, mehr Identifikation mit dem Stadtteil, dazu ein gebietsbezogenes, integriertes Verwaltungshandeln, welches, unter dem Schlagwort ‚Empowerment‘<sup>79</sup> propagiert, auch Macht und Verantwortung delegiert, sollen nun bürgerschaftliches Engagement, Selbsthilfe und so auch sozialen Ausgleich erzeugen und

„...Menschen das Rüstzeug für ein eigenverantwortliches Lebensmanagement zur Verfügung stellen und ihnen Möglichkeitsräume auf[zu]schließen, in denen sie sich die Erfahrung der eigenen Stärke aneignen und Muster solidarischer Vernetzung erproben können.“<sup>80</sup>

---

<sup>76</sup> Alisch, Dangschat 1993, vgl. vor allem das Kapitel „Der Zwang zum Umdenken“, S. 148 ff

<sup>77</sup> Schwäche wird hierbei in Sozialindikatoren und anhand allgemein akzeptierter gesellschaftlicher Praxen bzw. deren Fehlen gemessen

<sup>78</sup> obwohl natürlich zu hinterfragen wäre, ob dies auf kultureller Ebene nicht längst geschehen ist

<sup>79</sup> Friedmann 1992 entwickelt die Thesen, a) das politisch-administrative System sei Teil des Problems, b) räumlich gebundene Gruppen seien per se gemeinschaftlich organisiert und c) lokale soziale Dynamiken seien ein Ersatz für Lokalpolitik und dieser vorzuziehen, s. S. 6. Der Begriff selbst entstammt ursprünglich der amerikanischen Gemeindepsychologie, Protagonisten des zugehörigen Diskurses zum Kommunitarismus bzw. um den befähigenden Staat sind Anthony Giddens, John Rawls und Patsy Healey, vgl. auch Reese-Schäfer 1994

<sup>80</sup> Alisch 2002, S. 238

Eine vorangestellte Untersuchung des behandelten Stadtteils einschließlich der Analyse von sozialen Verhältnissen; die Kenntnis also der Betroffenen und Betroffenheiten seitens der Planenden, und somit ein auf Zielgruppen zugeschnittenes Entwicklungskonzept sind folgerichtig feste Bestandteile dieser neuen Strategie.

Das Bund-Länder-Programm ‚Soziale Stadt – Gebiete mit besonderem Entwicklungsbedarf‘<sup>81</sup> ist die realpolitische Implementierung des ‚sozialen‘ oder ‚solidarischen‘ Stadtentwicklungsdispositivs. Seit 1999 wurde in diesem Rahmen unter anderem in zahlreichen benachteiligten Stadtquartieren versucht, die Bewohner zu aktivieren und zu dauerhaftem Engagement für ihren Lebensraum zu motivieren. Der dem Programm zugrunde liegende Politikansatz befindet sich derzeit in seiner Evaluationsphase,<sup>82</sup> die ‚Soziale Stadt‘ wurde bereits evaluiert<sup>83</sup> und auf mögliche Verstetigungsansätze hin untersucht.<sup>84</sup>

Parallel dazu wendete sich die Städtebauförderung in Deutschland natürlich mit den Programmen ‚Stadtumbau Ost‘ und ‚... West‘ auch den spezifischen Problemen der neuen bzw. alten Bundesländern zu, der Stellenwert der Bürgerbeteiligung ist hierbei aber weitaus geringer; vielmehr kennzeichnen investive bauliche Maßnahmen der Bereiche Rückbau und Sanierung diese beiden Programme. Die ‚Soziale Stadt‘ kann somit trotz ihrer etwas kleineren finanziellen Ausstattung als die derzeit fortschrittlichste und vielleicht auch experimentellste Implementierung im Wandlungsprozess der Bürgerbeteiligung in Deutschland gelten.

Es darf also der begleitenden Forschung, als die sich auch die vorliegende Arbeit versteht, zum gegenwärtigen Zeitpunkt neben Deskriptionen der laufenden Prozesse durchaus auch um Thesen zur Verbesserung und um neue Impulse zur Weiterentwicklung des sozialen Planungsverständnisses gehen, denn der Wandel der Bürgerbeteiligung vollzieht sich simultan zu jenem des

---

<sup>81</sup> s. 2.2

<sup>82</sup> vgl. Alisch 2002, S. 83

<sup>83</sup> Programmumsetzung allgemein: IfS 2004; Modellgebiete Difu 2002b, vgl. auch Difu 2006b, 2008

<sup>84</sup> Difu 2006a, 2008

Planungsverständnisses inkrementell.<sup>85</sup> Daher ist der folgende Abschnitt den Parametern, Zusammenhängen und Hintergründen gewidmet, die für die jüngsten Tendenzen von Stadtentwicklung, Planung und Beteiligungsintention maßgeblich sind.

## 2.2. Beteiligungspraxis am Beispiel ‚Soziale Stadt‘

Das Bund-Länder-Programm ‚Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt‘ ist zentraler Schauplatz aktueller Entwicklungen in der Bürgerbeteiligung der 2000er Jahre in Deutschland. Einerseits wurden im Leitfaden des Programms ganz neue Forderungen an die Beteiligung gestellt, andererseits wurden auch in der Umsetzung neue Wege beschritten. Dies mag an den neu gelagerten Problemen liegen, die vom Programm ‚Soziale Stadt‘ bearbeitet werden sollten, oder auch an einer veränderten Ansprechbarkeit der Adressaten. Insofern eignet es sich als Beispiel für die Betrachtung der aktuellen Praxis und der Innovation in der Bürgerbeteiligung in Deutschland.

Das Bund-Länder-Programm ‚Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt‘ im Katalog der Städtebauförderung geht hervor aus einer Beschlussempfehlung vom 29.11.1996 der Bundesbauministerkonferenz (ARGEBAU) zur Bund-Länder-Gemeinschaftsinitiative ‚Soziale Stadt‘. Demnach sollten zunächst durch vorhergehende Einzelprojektförderung im ‚Experimentellen Wohnungs- und Städtebau‘ (ExWoSt)<sup>86</sup> Erkenntnisse für die Weiterentwicklung der Städtebaupolitik gesammelt werden. Die ‚Soziale Stadt‘ wurde dann drei Jahre und einen Regierungswechsel später in die Finanzhilfen des Bundes an die Länder zur Förderung städtebaulicher Maßnahmen – die Städtebauförderung – aufgenommen.<sup>87</sup>

1999 haben der Bund – vertreten durch das Ministerium für Verkehr, Bau- und Wohnungswesen – und die Länder erstmals in ihrer jährlichen Verwaltungsvereinbarung (VV) zur Städtebauförderung Vorgaben formuliert, wie die damals 100 Mio. DM Fördervolumen in den Gebieten mit besonderem

---

<sup>85</sup> vgl. Selle 2005, Graphik S. 56

<sup>86</sup> <http://www.bbr.bund.de/exwost/>

<sup>87</sup> gem. Koalitionsvereinbarung SPD/GRÜNE 1998, Bonn, Kap. VI, Abschnitt 8

Entwicklungsbedarf einzusetzen seien. Diese Summe machte ein Siebtel der jährlichen Finanzhilfe im Bereich Städtebauförderung des Bundes aus, welche unter anderem auch für die Belebung von Innenstädten, die Weiterentwicklung großer Neubaugebiete und die Denkmalpflege eingesetzt werden. Dabei entfiel ein Großteil der Förderung auf die neuen Länder, das neue Programm gewichtete hier allerdings anders.<sup>88</sup> In 2005 lag das Fördervolumen für die ‚Soziale Stadt‘ seitens des Bundes bei 71.418 Mio. Euro, in 2010 bei 94,934 Mio. Euro, es wurde für das Jahr 2011 allerdings auf rund 28,5 Mio. Euro gekürzt.

Gefördert werden alle angemeldeten Gebiete unter bestimmten Voraussetzungen: Das Gebiet muss räumlich abgegrenzt sein; innovative und zugleich nachhaltige<sup>89</sup> Stadtteilentwicklung soll von den jeweiligen Gemeinden im Gebiet betrieben werden; die Maßnahmen werden nach einem zuvor aufgestellten integrierten Handlungskonzept durchgeführt.

Im Übrigen gibt die VV eine Reihe von Handlungsfeldern vor:

„ – Verbesserung der Wohnverhältnisse, – Einleitung neuer wirtschaftlicher Tätigkeiten (z.B. Förderung von Unternehmensgründungen), – Schaffung und Sicherung der Beschäftigung auf lokaler Ebene, – Verbesserung der sozialen Infrastruktur, insbesondere für junge Menschen, – Verbesserung des Angebots an bedarfsgerechten Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten, – Maßnahmen für eine sichere Stadt, – Umweltentlastung, – Öffentlicher Personennahverkehr, – Wohnumfeldverbesserung, – Stadtteilkultur, – Freizeit“<sup>90</sup>

Es ist hierbei die „Verbesserung der der sozialen Infrastruktur – insbesondere für junge Menschen“ – die im Folgenden besonderes Augenmerk erfahren soll.

„Die Bedeutung von Aktivierung und Beteiligung wird besonders betont, weil in vielen benachteiligten Stadtteilen beobachtet werden kann, dass sich die lokale Bevölkerung kaum mehr am politischen Leben beteiligt, sich seltener als in

---

<sup>88</sup> Verteilungsschlüssel nach Einwohnerzahl, Anzahl der Wohnungen und Arbeitslosenquote bzw. Ausländeranteil als Sozialindikator, vgl. Verwaltungsvereinbarung 2005, S. 18

<sup>89</sup> Innovation in der Stadtteilentwicklung bedeutet für die Gemeinden nach dem Wortsinn, neue, bisher unbeschrittene Wege zu gehen und Experimente durchzuführen. Es ist dem Wesen von Innovation immanent, dass die Auswirkung und Effektivität experimenteller Maßnahmen nicht von vornherein abschätzbar sind. Vielmehr sind Innovationsprozesse von „trial-and-error-Verfahren“ geprägt. Der Anspruch der Nachhaltigkeit allerdings ist damit nur bedingt zu vereinen. In den Versionen ab 2005 finden sich die Attribute innovativ und nachhaltig nicht mehr.

<sup>90</sup> ebenda, S. 10

anderen Stadtteilen mit ihrem Quartier identifiziert, weniger stark in sozialen Netzwerken organisiert ist und es dadurch seltener zu einem sozialen Miteinander kommt. Mittels Aktivierung und Beteiligung sollen die Bewohnerinnen und Bewohner daher motiviert und in die Lage versetzt werden, sich wieder stärker für ihre Nachbarschaft zu engagieren und an Veränderungsprozessen vor Ort zu beteiligen.“<sup>91</sup>

Zur konkreten Vorgehensweise, zur Umsetzung von Maßnahmen innerhalb derartiger Handlungsfelder verweist die VV auf den „Leitfaden zur Ausgestaltung der Gemeinschaftsinitiative ‚Soziale Stadt‘ vom 02.04.1998.“<sup>92</sup>

### 2.2.1. Leitfaden

In diesem Dokument einer veränderten Sichtweise auf „Stadt- und Ortsteile mit Entwicklungspriorität“ (STEP-Quartiere) wird die Problematik der Sozialen Brennpunkte wie folgt formuliert:

„Im Falle der vom sozialen Abstieg bedrohten Stadtteile geht der Anspruch weiter. In diesen Quartieren ist die Mitwirkung der Bürger am politischen Leben oft völlig zum Erliegen gekommen. Die Bürger identifizieren sich nicht mehr mit dem Stadtteil, sie engagieren sich nicht mehr für die Gemeinschaft. Nachbarschaftsbezogene soziale Netze sind zerrissen.“<sup>93</sup>

Als mögliche Maßnahmen zur Lösung bzw. Verbesserung der Situation im Rahmen des Programms nennt der Leitfaden

- die Einrichtung von Quartiersmanagements in Stadtteilläden
- die Bildung von Stadtteilbeiräten
- die Bereitstellung entsprechender Räumlichkeiten für Aktivitäten der Bürger im Gemeinwesen
- die Bereitstellung von Verfügungsfonds für Sofortmaßnahmen
- die Hilfe zur Selbsthilfe in Form von „Unterstützung vieler Möglichkeiten“.<sup>94</sup>

---

<sup>91</sup> Difu 2008, S. 21

<sup>92</sup> [www.soziale-stadt.de](http://www.soziale-stadt.de), der Leitfaden ist abrufbar auf der Internetseite der Bundestransferstelle Soziale Stadt, getragen vom Deutschen Institut für Urbanistik (Difu, [www.difu.de](http://www.difu.de)), hier verwendet in Fassungen von 1999, 2000 und 2005 (pdf) abrufbar auf der Internetseite der Bundestransferstelle Soziale Stadt, getragen vom Deutschen Institut für Urbanistik

<sup>93</sup> ebenda, Abschnitt 3.1

<sup>94</sup> ebenda

Der Leitfaden widmet sich dann weiteren Themen, die sich an der Vorgabe aus der Verwaltungsvereinbarung orientieren. Ob und inwiefern die anderen hier formulierten Ziele erfüllt werden, mag von anderer Seite erörtert werden, die vorliegende Arbeit konzentriert sich an dieser Stelle auf den Anspruch des Programms, soziale Netze flicken und bürgerschaftliches Engagement insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen erzeugen zu wollen.

Bei der weiteren Untersuchung des umfangreichen Materials auf den Seiten der Bundestransferstelle und auch der einschlägigen Literatur fällt immer wieder auf: Ein in Variationen wiederkehrendes Bündel von Forderungen nach mehr Beteiligung, Mitwirkung, Gemeinwesen und Stärkung der sozialen (nachbarschaftlichen) Netze, um nur einige Schlagworte zu benennen, wird hier als Lösungsansatz für die aktuellen sozialen Problemlagen, also letztlich für Auswirkungen von Globalisierung, von sozialer und ethnischer Segregation, von wirtschaftlicher Stagnation, Schrumpfung und Armut angeboten. Diese Schlagworte und die zugrunde liegenden Haltungen sind aus der wissenschaftlichen Diskussion der 90er Jahre hervorgegangen;<sup>95</sup> es besteht zwischen Wissenschaften und politisch-administrativem System Konsens über Handlungsbedarfe.

Ein besonders wesentliches, vielleicht ursächliches Merkmal der neuen Problemlage benachteiligter Quartiere ist die ungewollte soziale Segregation. Dem Verständnis dieses Zusammenhangs ist folgender kurzer Exkurs gewidmet, bevor das Programm ‚Soziale Stadt‘ eingehender hinsichtlich der angelegten Forschungsfragen diskutiert wird.

#### 2.2.2. Exkurs: Segregation

Bis Anfang der 1990er Jahre war Stadtentwicklung in Deutschland allgemein von Wachstum geprägt. Dies gilt sowohl für Bevölkerungszahlen der Städte als auch für die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen und daraus folgend auch für das Bauen. Wiederaufbau nach dem Krieg, sozialer Wohnungsbau, Restrukturierung der Stadtzentren sowie die Erweiterungen gewerblich genutzter Stadtteile waren

---

<sup>95</sup> siehe 2.1.2



den 1950er, 1960er, und 1970er Jahren die wesentlichen Aufgaben im Städtebau. In den 1980er und 1990er Jahren kamen verstärkt Altstadtsanierungen und Wohnungsbaumodernisierungen hinzu. Insbesondere in den neuen Bundesländern bestand in diesen neueren Bereichen großer Bedarf – der Umgang mit dem Bestand mausert sich absehbar zu einer Hauptaufgabe der Baubranche in Deutschland.

Die Bürgerbeteiligung spielte bei diesen Prozessen im 20. Jhd. immer eine beigeordnete Rolle. Auf dem Weg zur Realisierung geplanter baulicher Maßnahmen war sie oft nur ein legitimierendes Mittel zum Zweck. Im besten Falle flossen Wünsche und Vorstellungen betroffener Bürger in die Planung mit ein. Ziel war immer die konkrete bauliche Realisierung einer Planung.<sup>96</sup>

Die wirtschaftlichen und demographischen Rahmenbedingungen jedoch haben sich seither verändert; ihre indirekten Auswirkungen auf die Stadtentwicklung haben letztlich zu einer neuartigen sozialräumlichen Differenzierung der deutschen Städte geführt.<sup>97</sup> Stadtentwicklung muss seither und wird auch seit Mitte der 1990er Jahre in Kategorien von Schrumpfung und Rückbau, von Bestandspflege und Nutzbarkeit gedacht. Dabei hat sich die Rolle der Beteiligung derart gewandelt – und zwar nicht nur in Deutschland – dass in der neueren Literatur Bürgerbeteiligung als reine Kommunikation, als Werkzeug für die Verbesserung sozialen Zusammenhalts angesehen wird; auch dieser Zugriff wird allerdings bereits hinterfragt – es stellt sich die Frage, ob der nächste Paradigmenwechsel nicht bereits in Sicht ist.<sup>98</sup>

### *Ursachen*

Aus wirtschaftlicher Perspektive werden die Wandlungsprozesse am Ende des 20. Jahrhunderts allgemein mit dem Begriff der Globalisierung beschrieben. Großkonzerne, aber auch kleine und mittlere Unternehmen sind heute technisch in der Lage, und durch den Konkurrenzdruck im freien Markt auch gezwungen, sich

---

<sup>96</sup> vgl. 2.1.2

<sup>97</sup> vgl. u. a. Häußerman, Siebel 1987, Alisch 2002

<sup>98</sup> zur Diskussion des sog. „*communicative turn*“ in der Beteiligungspraxis vgl. ausführlicher u.a. Selle 2005, S. 445ff

nicht nur auf dem Warenmarkt, sondern auch auf dem Arbeitsmarkt international zu orientieren. Die Möglichkeit, Transport und Kommunikation global effizient zu organisieren, lässt unsere Welt kleiner erscheinen. Auf der Suche nach den wirtschaftlichsten Produktionsweisen und den lukrativsten Absatzmärkten sind heute viele Wirtschaftsunternehmen sektorweise auf die ganze Welt verteilt, permanente Umstrukturierung ist für viele Unternehmen zum Dauerzustand, zum *modus vivendi* geworden.

Dieser Vorgang ist in Einzelfällen natürlich schon seit geraumer Zeit zu beobachten, hat sich jedoch in den 1990ern deutlich verstärkt, was nicht zuletzt auf den rasanten Fortschritt der Kommunikationstechnologien und ihre gesellschaftliche Bedeutung zurückzuführen ist. Die Wechselwirkung eines solchen technologischen Paradigmas mit der Entwicklung westlichen Gesellschaften und dem globalen Wirtschaftssystem wurde ausführlich von Manuel Castells behandelt.<sup>99</sup>

Folglich ist auch eine erhöhte Mobilität der Individuen zu beobachten, ‚Jobnomaden‘ ist der zugeordnete umgangssprachliche Begriff. Allerdings wechseln die meisten Menschen nach wie vor weitaus seltener den Wohnort, als Arbeitsplätze den Standort – wir wohnen mehrheitlich nicht in Zeltcamps, sondern in Städten – wirklich global und nomadisch sind meist nur die (Infra)Struktur der Unternehmen und allenfalls die untere und mittlere Führungsebene ausgeprägt. Zieht ein Produktionsstandort an einen Ort mit konkurrenzfähigeren Standortbedingungen, so ziehen die Beschäftigten in der Regel nicht, und wenn, dann selten dauerhaft mit. Allerdings hat die Suche nach Arbeit aufgrund der aktuellen Knappheit in Deutschland für die Wahl des Wohnstandortes selbstredend an Bedeutung gewonnen.

Neben anderen Faktoren hat die Globalisierung des Arbeitsmarktes und damit die Abwanderung von Arbeitsplätzen im Hochlohnland Deutschland zu Beginn der 2000er Jahre zu einer außergewöhnlichen Massenarbeitslosigkeit geführt. Zu diesem Dilemma kamen gerade in Deutschland auch noch Alterung und

---

<sup>99</sup> Manuel Castells 2003/2004, hier entwickelte er den Begriff der Netzwerkgesellschaft. Er befindet sich damit in zahlreicher Gesellschaft, da der Begriff „Netzwerk“ seit der massenhaften Verbreitung des Internet (ab 1995) in vielen Wissenschaftsbereichen adaptiert wird

Schrumpfung der Bevölkerung,<sup>100</sup> die Folgekosten der deutschen Wiedervereinigung und natürlich jüngst die globale Finanz- bzw. Wirtschaftskrise hinzu. Durchgängig wird in der Literatur zur aktuellen Stadtentwicklungsforschung die Ausgangslage in Deutschland seit den 1990er Jahren mit den immer gleichen Stichworten beschrieben:<sup>101</sup>

- wirtschaftlicher Strukturwandel zur Dienstleistungs-, Informations- bzw. Wissensgesellschaft
- vom Wachstum entkoppelter Arbeitsmarkt
- Dauer- und Massenarbeitslosigkeit
- Armut
- Perspektivlosigkeit insbesondere junger Menschen
- Bevölkerungsrückgang
- Entspannung des Wohnungsmarktes
- Sozialabbau

Auch wenn – optimistisch gedacht – gerade eine Trendwende stattfindet, so ist noch immer obige Ausgangslage maßgeblich für das aktuelle Planungsverständnis – zumal ohnehin ein Parameter wie etwa die Bevölkerungszahl und die Alterung von wirtschaftlichem Aufschwung kurzfristig unberührt blieben.

Die oben zusammengefassten Vorgänge bedingen in wechselseitiger Verstärkung die Tatsache, dass die sozialen Sicherungssysteme in ihrer althergebrachten Form unbezahlbar geworden sind. Politische Debatten über das Gesundheitssystem, die Rentenversicherung und über Hartz IV Regelsätze häufen sich. Im resultierenden Umverteilungsprozess öffnet sich die Schere zwischen arm und reich, zwischen Globalisierungsverlierern und –gewinnern offenbar immer weiter.

Was bedeutet das für die deutschen Städte? Wie schlägt sich dieses gesellschaftliche Dilemma in der Stadtentwicklung (mancherorts Stadtabwicklung) nieder?

lat. segregatio = Absonderung, Trennung

---

<sup>100</sup> wobei der Alterungsprozess bereits seit geraumer Zeit voranschreitet, wohingegen mit nennenswerter Schrumpfung der Bevölkerungszahl auch in Abhängigkeit der Alterung bzw. Lebenserwartung erst Mitte der nächsten Dekade zu rechnen ist, vgl. <http://www.destatis.de/> (Internetverknüpfungen)

<sup>101</sup> vgl. v. a.: AK Stadterneuerung 2005 / 2001; Lang, Tenz 2003, Alisch 2002; Holl 2002;

In der Soziologie spannt sich um diesen Begriff ein Forschungsfeld, die Segregationsforschung. Sie behandelt die „disproportionale Verteilung von Bevölkerungsgruppen über die städtischen Teilgebiete.“<sup>102</sup> Gemeint ist hier konkret die residenzielle Segregation, sie „ist die Projektion sozialer Struktur auf den Raum. Sie bezeichnet die empirische Tatsache, dass die sozialen Gruppen sich nicht gleichmäßig etwa über das Gebiet einer Stadt verteilen, sondern sich in bestimmten Räumen und zu bestimmten Zeiten konzentrieren.“<sup>103</sup>

Dies ist kein neues Phänomen. Eine Segregation der Bevölkerung etwa nach Berufsgruppen und also auch nach sozialem Status war in antiken oder mittelalterlichen Städten üblich und ist heute noch an Quartiers- und Straßennamen<sup>104</sup> ablesbar.

Als Prozess verstanden bezeichnet Segregation den Vorgang der Ungleichverteilung verschiedener Gruppen über das Stadtgebiet durch Wohnstandortwechsel bzw. durch Umzüge. Unfreiwillige soziale Segregation nach Einkommen – ein Phänomen, das in der DDR kaum vorkam<sup>105</sup> – ist die häufigste Variante von residenzieller Ungleichverteilung.

Will man Disproportionalitäten wie die Segregation der Bevölkerung einer Stadt messen, ist eine Voraussetzung die vergleichende Betrachtung eines Ganzen (hier Stadtbevölkerungsgruppe) und mindestens eines seiner Teile (hier Stadtteilbevölkerungsgruppe). Wird dazu eine Gruppe nach spezifischen Merkmalen wie z. B. Ethnie, Bildung, Alter oder Religionszugehörigkeit abgegrenzt, lässt sich durch Analyse soziometrischer Daten der Grad der Segregation in einem Index von 0-100 ausdrücken.<sup>106</sup>

Der Index trifft allerdings nur eine Aussage über den Grad der Segregation einer Gruppe in der Gesamtstadt, er lässt keine Schlüsse über die innere Zusammensetzung des Stadtteils zu. Die Homogenität beispielsweise von

---

<sup>102</sup> Friedrichs 1977, S. 217

<sup>103</sup> Häussermann, Siebel 2001, S. 70

<sup>104</sup> zum Beispiel ‚Gerbergasse‘ oder ‚Bleichviertel‘

<sup>105</sup> bzw. gar nicht, meinen Lang, Tenz 2003, S. 13

<sup>106</sup> Dieser Index ist ein in soziologischen Studien häufig verwendetes Analysewerkzeug für empirische Daten. vgl. Friedrichs 1995 S. 79 ff, genaue Berechnung in Friedrichs 1977, S. 220

räumlichen Konzentrationen von Menschen einer spezifischen Gruppe lässt sich also durch den Segregationsindex nicht bestimmen.<sup>107</sup>

Die sozialwissenschaftlichen Beschreibungsversuche der Ursachen von Segregation reichen von der makrosoziologischen<sup>108</sup> Ebene in Kategorien zur Gruppeneingrenzung wie Status, Religion, Bildung oder Lebensstil bis zu den kleinteiligsten Mikro-Modellen<sup>109</sup> zur individuellen Wohnstandortwahl. Auf diese Modelle und Theorien wird hier nicht näher eingegangen, da sie aufgrund ihrer deskriptiven Anlage keine Steuerungsoptionen bzw. Handlungsempfehlungen bereitstellen, was unter anderem an der Komplexität und Interdependenz der Einflussfaktoren liegt.

Um den Sachverhalt einmal rückseitig zu beleuchten:<sup>110</sup>

Zuzüge, Umzüge und Wegzüge von Haushalten verändern die räumlichen Konzentrationen bestimmter Gruppen und somit den jeweiligen Segregationsgrad. Der Entscheid zum Wohnortwechsel als offenkundig unmittelbare Ursache der Segregation entsteht aus einer Differenz zwischen Wohnortpräferenz und tatsächlichem Wohnort, die individuelle Entscheidung zum Wechsel erfordert dann aber noch je nach Fall unterschiedliche Rahmenbedingungen.

Grundsätzlich ist zu unterscheiden in den Wunsch zur Verbesserung und den Zwang zur Einschränkung, also in den Grad der Freiwilligkeit bzw. Erzwungenheit<sup>111</sup> von Wohnstandortwechseln. Individuelle und kollektive Motive des Wohnstandortwechsels entstehen aber in jedem Fall aus Einflüssen auf die Lebensrealität aus zwei grundsätzlich unterschiedlichen Richtungen:

---

<sup>107</sup> zum „Sinn und Unsinn“ von Indizes und Mittelwerten: Alisch, Dangschat 1993, S. 111 ff

<sup>108</sup> wie etwa Globalisierungserklärungen z. B. verkürzt in der Kapiteleinleitung; vgl. auch: Holl 2002; Ronneberger 2002; ; Alisch 2002 S. 44, AK Stadterneuerung 2001; Selle 2005 weist darauf hin, daß die Globalisierung als Einflussfaktor auf soziale Verhältnisse ohnehin nicht lokalpolitisch steuerbar sei, S. 36ff

<sup>109</sup> z. B. Schachbrettmodell nach Schelling, in: Friedrichs 1995, S. 95 ff;

<sup>110</sup> oder: warum eine vollständige Darstellung der verschiedenen Erklärungsansätze für Segregation für die Zielsetzung der vorliegenden Arbeit nicht relevant ist

<sup>111</sup> entsprechend der Forderung nach Differenzierung: Häußermann, Siebel 2001, S. 76

Innere Gründe sind u. a.:

- Veränderung des Lebensstils
- Veränderung der Familiengröße
- Veränderung des Sozialstatus
- Selbstbild und –interpretation
- Familientraditionen
- soziale Beziehungen und Identifikationsstrategien

Von außen wirken u. a:

- Wohnumfeld, somit Wohnungsbau- und Belegungspolitik und Freiraumplanung
- Wohnungs- und Arbeitsmarkt
- Stadtentwicklung hinsichtlich wirtschaftlicher und kultureller Infrastruktur
- Stadtentwicklung hinsichtlich des Image eines Quartiers, somit Medien, meist Lokalpresse
- medizinische und Schulversorgung
- Verkehrsanbindung
- (vielleicht auch mal das) Wetter

Diese Einflüsse ihrerseits unterliegen größeren Strömungen wie eben der Globalisierung der Märkte, aber auch der jeweiligen politischen Konstellation, der Wirtschaftslage, dem Stand der Technik, dem Zeitgeist oder dem Klima. Eine präzise Vorhersage derart komplex motivierter Individualentscheidungen erscheint unmöglich.

In makrosoziologischen Beschreibungsansätzen ist der demographische Faktor besonders hervorgehoben. Bei rückläufiger Bevölkerungsentwicklung einer Stadt – auch durch massenhafte Abwanderung – entspannt sich dort der Wohnungsmarkt. Das bedeutet besonders in Städten, die von derartiger Schrumpfung betroffen sind, dass die Nachfrage nach Wohnraum – selbst bei steigendem Flächenbedarf pro Haushalt – unter das Angebot sinkt. Damit wird der Einfluss des Marktes durch Knappheit<sup>112</sup> geringer und somit die

---

<sup>112</sup> Es sind oft nicht die Wohnungen knapp, sondern „gute“ Mieter, vgl. Weiske 2005, S. 62

Entscheidungsfreiheit unter dem Einfluss anderer Faktoren größer – allerdings nur für Haushalte, deren finanzielle Situation eine Auswahl erlaubt.<sup>113</sup>

Somit bleiben die Wohnungen mit dem geringsten Nachfragewert übrig für jene, die sich nach dem geringsten Mietpreis richten müssen; Wohnstandorte mit vielen niedrigpreisigen Wohnungen werden in der Folge durch die Sichtbarkeit akkumulierter Armut stigmatisiert; die Preise fallen oder stagnieren weiterhin und es verstärkt sich die räumliche Konzentration sozial schwacher Haushalte.

„Über die Wahl und die Abwahl von Standorten des Lebens verändert sich die Stadt ‘von unten’ quasi evolutionär.“<sup>114</sup>

Es ist möglich, bisherige Segregationsbewegungen in Städten zu vergleichen und im Rahmen von Phasenmodellen oder auch einem Invasions-Sukzessions-Zyklus zu umschreiben. Neuerdings beschäftigen sich Untersuchungen zum ‚decision modelling‘, also computergestützte Simulationsmodelle auf Basis von ‚multi agent‘ Systemen mit Rekonstruktion und Vorhersage von Segregationsprozessen. Allerdings blieben Vorhersagen selbst dann sehr ungenau,<sup>115</sup> wenn mit ungeheurem Aufwand alle relevanten Kontextparameter einer Stadtbevölkerung in einem Panelverfahren erhoben würden,<sup>116</sup> eine gezielte Steuerung ist also offenbar nicht möglich.

„Nach wie vor wird sich die Frage stellen, ob eine soziale Gemengelage in solch hoher Komplexität mit Wechselwirkungen, die wohl nie vollständig erkannt sein werden, überhaupt der äußeren Steuerung zugänglich sein kann.“<sup>117</sup>

### *Auswirkungen*

Segregation ist also zwar abstrahiert messbar, aber nicht deterministisch erklärbar und – an dieser Stelle viel wichtiger – nicht ganz genau vorherzusagen oder systematisch zu beeinflussen.<sup>118</sup>

---

<sup>113</sup> s. auch Lang, Tenz 2003, S. 54

<sup>114</sup> Weiske 2001, S. 62, entwickelt hier eine Art „Sozialraumdarwinismus“

<sup>115</sup> Friedrichs (1995, S. 90) geht so weit, die Ergebnisse makrosoziologischer Segregationsforschung als nicht überprüfbar und widersprüchlich zu bezeichnen

<sup>116</sup> wie vorgeschlagen als „Frühwarnsystem“ von Alisch, Dangschat 1993, S. 206 f

<sup>117</sup> Mensch 2005, S. 33

<sup>118</sup> es sei denn durch einen planwirtschaftlich regulierten Wohnungsmarkt in einem totalen Versorgungsstaat wie der ehemaligen DDR – eine gescheiterte sozialistische Utopie, vgl. Lang, Tenz 2003

Im Folgenden werden einige der raumrelevanten Auswirkungen beschrieben, die in unfreiwillig sozial segregierten Gebieten beobachtet wurden. Hierbei soll der Fokus auf den als „sozialer Brennpunkt“ oder „benachteiligtes Gebiet“ benannten Wohnstandorten liegen.

Diese Begriffe sind stark negativ belegt. In so benannten Gebieten sind die Arbeitslosigkeit und die Kriminalität überdurchschnittlich hoch, das Bildungsniveau und die Durchschnittseinkommen sind niedrig, Bausubstanz und öffentliche Räume sind von verhältnismäßig minderer Qualität und werden weniger gepflegt als in anderen Gebieten der Stadt. Die relative wirtschaftliche Schwäche wird im Straßenbild zusätzlich durch Leerstände, durch Handel und Gewerbe des unteren Preissegments und nicht zuletzt auch durch das Erscheinungsbild der Bewohner sichtbar; in der öffentlichen Wahrnehmung entsteht sowohl durch Pressemeldungen als auch durch den Augenschein ein negatives Bild, das seinerseits wieder der Abwärtsspirale Vorschub leistet.

Wenn sich hier die durch Segregation ausgelösten bzw. verstärkten Probleme weiter zuspitzen, liegt ein Steuerungsversuch oder Eingriff klar im gesellschaftlichen Interesse, und muss sich damit auch politisch manifestieren, aber:

„Aus dem Dargestellten resultieren keine einfachen Konsequenzen für die Stadt- und Wohnungspolitik. Segregation ist ein ambivalentes, widersprüchliches und hoch komplexes Phänomen, das von der Politik eine äußerst schwierige Gratwanderung verlangt.“<sup>119</sup>

Ungewollte Segregation stellt die Stadtentwicklungspolitik vor das Problem, dass sie Wohngebiete mit einer hohen Konzentration von Menschen mit geringem sozialem Status erzeugt. Dieser Status (SES: socio economic status<sup>120</sup>) wird in der empirischen Sozialforschung nach Berufsrang, Einkommen und Schulbildung gemessen. Für ihn gilt:

Große räumliche Distanz von Wohnorten geht oft einher mit großer Differenz des SES. Im Gegenzug konzentrieren sich auch Stadtbewohner mit einem sehr hohen SES, was aber offenkundig nicht als Problem bewertet wird, denn:

---

<sup>119</sup> Häußermann, Siebel 2001, S. 76

<sup>120</sup> vgl. Bolte, K.M. 1961; Scheuch, E. K., Dahlheim, H. 1961



„Nicht der Grad der Absonderung einer Minderheit ist mithin das Problem, sondern die Akzeptanz der dadurch sichtbar werdenden Lebensstile seitens der Mehrheit.“<sup>121</sup>

Dieser Tatbestand wird auch als Distinktion bezeichnet; sie meint, dass die „Verinselung“<sup>122</sup> von Lebensstilgruppen zunimmt und so auch immer deutlicher sichtbar wird.

Tiefergehend lässt sich Distinktion unter Betrachtung von persönlichen Beziehungen und Kontaktchancen des Individuums untersuchen.<sup>123</sup> Nach soziometrischen Erhebungen haben Menschen mit kleinem SES bei gleichzeitiger Konzentration in einem Gebiet einen relativ kleinen Verkehrskreis ihrer Beziehungen, der sich oft auf das Gebiet beschränkt. Der Wohnort begrenzt hier also den Sozialraum, was ganz allgemein als Benachteiligung bewertet wird – der Effekt ist darüber hinaus selbstverstärkend. Wenn Architektur und Städtebau als Medium des Sozialen verstanden werden können,<sup>124</sup> so ist hier ein Defekt am Medium zu konstatieren, und folglich ein Defizit im sozialen Gefüge.

Kontaktchancen und damit die potentielle Anzahl von Beziehungen sind unter anderem von den baulichen Gegebenheiten abhängig: Je mehr Geschosse (also indirekte Nachbarn), und je größer die Abstände zwischen den Wohnbaukörpern (und damit der Platz für Barrieren) desto geringer die Kontaktchance und -häufigkeit. Die Richtigkeit dieser soziologischen Beobachtung wird offenbar durch den von Bewohnern häufig klischeehaft formulierten Zusammenhang von „Wohnsilos“ und „Anonymität“. Als Folge erzwungener Segregation entsteht soziale Isolation, insbesondere wenn das Gebiet der Konzentration wie beispielsweise bei Plattenbau-Sattelitenstädten von Großstrukturen mit Barriere-Wirkung geprägt ist.<sup>125</sup> Umgekehrt geschlossen ist anzunehmen, dass eine räumliche Struktur, die Anlass zu Kommunikation gibt, auch geeignet ist, soziale Beziehungen zu bereichern und zu verstetigen.<sup>126</sup> Jedoch kann weder davon

---

<sup>121</sup> Häußermann, Siebel 2001, S. 75

<sup>122</sup> Schmals 2005, S. 24

<sup>123</sup> vgl. v. a. Friedrichs 1977, S. 243 ff, die folgenden Thesen sind hier belegt durch Feldstudien unter noch geringer Arbeitslosigkeit – die heutige Situation verstärkt den Grad der Segregation und ihre Auswirkungen

<sup>124</sup> vgl. Delitz 2009, 2010; „Architektur“ schließt hier Städtebau mit ein.

<sup>125</sup> vgl. Schulze-Fielitz 1978, S. 194

<sup>126</sup> vgl. Alisch, Dangschat 1993, S. 240, merken aber auf S. 223 auch an, das „die Konzentration von Armut nicht in erster Linie mit städtebaulichen oder sonstwie auf den Raum bezogenen Mitteln bearbeitet werden kann.“

ausgegangen werden, dass eine solche Struktur per se soziale Dynamiken erzeugt, noch kann ein Gestalter oder Planer für sich in Anspruch nehmen, diese Funktion sichern zu können.<sup>127</sup>

Ob die ethnische Segregation in diesem Kontext eher negativ oder positiv zu bewerten ist, darüber wird in der kommunalwissenschaftlichen Diskussion um den Begriff „Integration“ gestritten<sup>128</sup>. Zwar lässt sich argumentieren, dass die räumliche Nähe zu Landsleuten sozial integrativ wirkt und die Kontaktchance erhöht, allerdings wird ein hoher Ausländeranteil von der Sozialforschung als Negativ-Indikator für die Bewertung von Quartieren herangezogen, „da das Merkmal „Ausländer“ sehr eng mit marginaler Position am Arbeitsmarkt korreliert.“<sup>129</sup>

In benachteiligten Gebieten herrscht oft eine hohe Fluktuation, was die Kontaktchance auf jeden Fall verringert. Die meisten Bewohner möchten sobald wie möglich (wieder) weg, denn: "Die gegenseitige Fremdheit führt zu einer Verunsicherung, zu Angst vor sozialem Abstieg und zu Angst vor " zunehmender Gewalt " – die gar nicht wirklich auftreten oder zunehmen muss, aber als " soziale Angst " real ist."<sup>130</sup>

Statuspanik ist der häufigste Fluchtgrund. Es liegt auf der Hand, dass Wohngebiete dieser Prägung durch ihre Sozialstruktur mit den einhergehenden sichtbaren Problemen wie Kriminalität, Armut, Suchtkrankheiten, und auch durch ihr häufig verwahrlostes Erscheinungsbild ein negatives Image in einer Stadt haben. So nimmt es nicht Wunder, dass allein schon die Adresse den Bewohner stigmatisiert:

„Die räumliche Konzentration einer Bevölkerungsgruppe führt zu einer erhöhten Sichtbarkeit der Gruppe, diese zu einer Zunahme der sozialen Distanz seitens der anderen Bevölkerungsgruppen.“<sup>131</sup>

---

<sup>127</sup> Das Verständnis der Architektur als Medium des Sozialen ist noch jung, eine bezugnehmende Medienwirkungsforschung noch nicht begonnen worden.

<sup>128</sup> Erklärung in Häußermann, Siebel 2004; eine Übersicht verschafft Difu 2001, darin besonders Häußermann, Siebel 2001, vgl. auch Ronneberger 2002, S. 16 f

<sup>129</sup> ebenda, S. 76, darüber hinaus ist zu beobachten, daß ein hoher Anteil an Migranten von den Bewohnern eines Quartiers (und nicht nur von den Deutschen!) in Befragungen oft als Nachteil genannt wird.

<sup>130</sup> Häußermann 2002, S. 56

<sup>131</sup> Friedrichs 1977, S. 241

Deshalb werden benachteiligte Quartiere auch als benachteiligend bzw. stigmatisierend bezeichnet.<sup>132</sup> Eine als ‚asozial‘ bekannte Adresse ist z.B. bei der Arbeitssuche hinderlich; das Fehlen sozialer Kontakte zu anderen Bevölkerungsschichten durch die räumliche Distanz behindert die persönliche Entwicklung. Dies gilt insbesondere für Kinder, deren Eltern bei der Schulwahl von räumlicher Nähe abhängig sind. So entsteht hier der fatale Zusammenhang zwischen niedrigem Sozialstatus und eingeschränkten Bildungschancen, den die Pisa-Studien so eindeutig dokumentieren.

Es lässt sich unter den derzeit gegebenen gesellschaftlichen Umständen gleichwertig formulieren:

Räumliche Distanz schafft soziale Distanz

Soziale Distanz erzeugt räumliche Distanz

Da beides gilt, ist umso weniger davon auszugehen, dass das soziale Gefüge eines Stadtteils von der baulichen Struktur und Qualität allein determiniert sei,<sup>133</sup> eben so wenig wie die bauliche Qualität allein vom sozialen Status der Bewohnern bzw. Benutzern abhängt. Vielmehr besteht auch hier eine von Fall zu Fall unterschiedlich ausdifferenzierte Wechselwirkung, deren „Komplexität nur begrenzt durch isolierte Ursache-Folgen-Beziehungen erfassbar ist.“<sup>134</sup> Zweifel bestehen daher an der Annahme, den aus Segregation resultierenden oder aber ersichtlich gewordenen sozialen Problemen wäre allein mit baulichen Modifikationen beizukommen, wie die Container Theorie andeutet.<sup>135</sup>

Oben genannte Probleme entstehen vielmehr durch soziale Ausgrenzung der betroffenen Gruppen im Wettkampf um Konsumgüter – auf die die räumliche Ausgrenzung erst folgt – und sind insofern nicht ursächlich auf räumlich-bauliche Defizite zurückzuführen;<sup>136</sup> die allein baulich-qualitative Aufwertung eines Quartiers führt allenfalls zu wohnungswirtschaftlichen Verdrängungsketten.<sup>137</sup>

---

<sup>132</sup> vgl. u. a. Alisch 2002, S. 42; meinte auch bereits Schulze-Fielitz 1978, S. 25

<sup>133</sup> wie dies so oft in Selbstüberschätzung von Entwerfern behauptet werde - vgl. Prigge 2002

<sup>134</sup> Schulze-Fielitz 1978, S. 26

<sup>135</sup> vgl. IfS 2004, S. 37 f: Liste von Lösungsansätzen

<sup>136</sup> vgl. Alisch, Dangschat 1993, S. 65; Schulze-Fielitz 1978, S. 26 f

<sup>137</sup> Wie sie z. B. mit dem Begriff der gentrification beschrieben werden

Aufwertung müsste demnach vielmehr die Wahrnehmung der betroffenen Gebiete erfahren, da Atmosphären<sup>138</sup> auch „soziale Möglichkeiten“<sup>139</sup> enthalten können:

„Die Atmosphäre von Räumen, d. h. ob sie positiv oder negativ wahrgenommen werden, hängt vom subjektiv geprägten Verhalten ab, das zahlreiche selbst-, aber auch fremdbestimmte oder soziale Bezüge enthält. Spontaner Gebrauch, Veränderung oder Anpassung von Räumen sind Folge und Ausdruck sozialer Selbstbestimmung, wenn die Verfügung gemeinschaftlich erfolgt und die Rechte anderer (z. B. von Nachbarn) respektiert werden. Sie sorgt nicht nur für eine positive Wahrnehmung des betreffenden Raums, sondern auch für eine sinnvolle Nutzung und verantwortlichen Umgang mit demselben.“<sup>140</sup>

Allerdings ist Nähe, lange Verweildauer (bzw. Sesshaftigkeit) und dadurch gemeinsame Wahrnehmung noch lange kein Garant für Solidarität.<sup>141</sup> Es hängt von der jeweiligen „Transaktionsdynamik“<sup>142</sup> ab, ob aus Dichte bzw. dauerhafter Nähe – und somit aus Kontaktchancenhäufung – nicht etwa Feindschaft und Misstrauen statt eines solidarisch-nachbarschaftlichen Milieus entstehen.

Jugendliche und junge Erwachsene sind von ungewollter sozialer Segregation besonders betroffen. Sie haben ohne, oder mit nur geringem Einkommen, unterdurchschnittliche Chancen auf einen selbstbestimmten Wohnstandortwechsel. Für sie korreliert das Wohnumfeld aufgrund der kürzeren Lebenszeit und somit in der Summe weniger sozialen Kontakten und der verhältnismäßig eingeschränkten Mobilität stärker als bei anderen Gruppen mit dem sozialen Umfeld, und auch mit den Erwerbsmöglichkeiten – sowohl in wirtschaftlicher wie auch in Hinsicht auf Bildung. Sie befinden sich in einem Lebensalter, in dem sich soziale Bindungen festigen und eine Positionierung innerhalb des sozialen Gefüges von statten geht. Soziales Rollenverhalten wird eingeübt und der Grundstein für solidarisches und demokratisches Verhalten gelegt – oder eben nicht. Jugendliche und junge Erwachsene sind in ihrer Persönlichkeit noch ungefestigter und daher anfälliger für eskapistische oder gesetzeswidrige Auswege aus problematischen Situationen als andere Gruppen.

---

<sup>138</sup> zum Begriff der Atmosphäre vgl. Böhme 2006

<sup>139</sup> Diedrichsen 1999, S. 302

<sup>140</sup> Schüßler 2005, S. 17, vgl. auch Böttner 2005, S. 37 zur subjektiven Wahrnehmung der eigenen Wohnumgebung

<sup>141</sup> vgl. Schulze-Fielitz 1978, S. 196

<sup>142</sup> Böttner 2005, S. 39 ff, dazu ausführlicher Kap. 3, Abschnitt Kooperation

Im Gegensatz zu Kindern ist ihre Situation aber nicht mehr voll von jener der Eltern abhängig – sie verlassen gerade den Schutzraum Familie.

### *Zusammenfassung*

Arbeitslosigkeit, Armut, zerrüttete Familien, Suchtkrankheiten, Kriminalität, Bildungsdefizite, Entpolitisierung, Isolation und Perspektivlosigkeit sind gesellschaftliche Probleme, die auch unabhängig von der residenziellen Verteilung der Betroffenen entstehen und existieren. Die lokale Konzentration davon betroffener Menschen aber verringert für den Einzelnen die Chance, sich selbst zu helfen, sie verstärkt die Resignation.<sup>143</sup> Segregation verschärft soziale Probleme und macht sie zugleich benennbar, sichtbar, und entfaltet eine die Betroffenen stigmatisierende Wirkung.

Segregation hat sich infolge der oben beschriebenen wirtschaftlichen, sozialen und besonders der demographischen Prozesse in den letzten 15 Jahren erheblich verstärkt und ist immer weiter in den Mittelpunkt der Stadtentwicklungsforschung gerückt,<sup>144</sup> und zwar, weil Segregation in ihrer heutigen Form in Deutschland als Verstärker für gesellschaftlich inakzeptable soziale Problemlagen identifiziert wurde. Die Wahrnehmung und das Bewusstsein haben sich auch als politische Herausforderung niedergeschlagen. Bei der Suche nach Lösungen kommt die Frage auf, ob nun eher die Konzentration sozial Benachteiligter, oder aber ihre Benachteiligung bekämpft werden sollte.<sup>145</sup> Die Reparatur des ‚schweren Mediums des Sozialen‘, nämlich der Architektur,<sup>146</sup> ist weder eine kurz- noch mittelfristige Perspektive, der Fokus richtet sich hier deshalb auf flexiblere Medien des Sozialen, nämlich auf Beteiligungsverfahren und Anwendungen der Kommunikationstechnologie.

Der aktuelle politische Begriff für Gebiete mit einer hohen Konzentration von Menschen mit geringem sozialen Status lautet: „Gebiete mit besonderem

---

<sup>143</sup> obwohl speziell die von Arbeitslosigkeit Betroffenen eigentlich genug Zeit hätten, sich ihren Problemen zu stellen, resignieren viele, wie seit der Marienthalstudie belegt, vgl. Jahoda, Lazarsfeld, Zeisel 1933, vgl. zu psycho-sozialen Aspekten der Segregation beispielsweise auch Lang, Tenz 2003

<sup>144</sup> Einige Protagonisten der soziologischen und politologischen Diskussion dieses Themas im engeren Sinne sind: Alisch, Dangschat, Herlyn, Häußermann, Friedrichs, Hoffmann-Axthelm

<sup>145</sup> vgl. Selle 2005, S. 196

<sup>146</sup> Delitz 2009

Entwicklungsbedarf“;<sup>147</sup> ihre Aufwertung wird seit 1999 im Rahmen der Städtebauförderung im Bund-Länder-Programm ‚Soziale Stadt‘ bearbeitet, mit dessen Erörterung die vorliegende Arbeit im Anschluss an obigen Exkurs nun fortfährt.

### 2.2.3. Kritiken am Programm

„Was sich in schriftlichen Zielvereinbarungen – unter exzessiver Verwendung von Spiegelstrichen – so leichthin aneinander reihen lässt (‚Netzwerkarbeit‘, ‚Aufbau lokaler Kooperationsstrukturen‘, ‚Integriertes Projektmanagement‘, ‚Bürgerbeteiligung‘, ‚Förderung lokaler Öffentlichkeit‘), impliziert jeweils kommunikative Pflichten und Strategien, die nicht nur verschieden, sondern gegensätzlich sind, und deren Vereinigung deshalb sogar die vielzitierte ‚eierlegende Wollmilchsau‘ rasch an die Grenzen des integrierten Handelns führen dürfte.“<sup>148</sup>

Die konkrete Umsetzung der Forderungen und Empfehlungen der ‚Sozialen Stadt‘ ist offenkundig nicht die Sache ihrer Verfasser aus dem politisch-administrativen Komplex. Konkrete Umsetzungen wie beispielsweise hier die Entwicklung eines innovativen Verfahrens zur Aktivierung und Motivation Jugendlicher und junger Erwachsener werden im Rahmen von Forschungstätigkeiten theoretisch oder in der Praxis konkret entwickelt – dieses sind Aufgaben, für die von politisch-administrativen Systemen bestenfalls Freiräume geschaffen werden können. Techniken und Methoden werden von dieser Seite nicht thematisiert, allenfalls vorhandene Instrumente (wie z. B. der Verfügungsfond und das Quartiersmanagement) als geeignet empfohlen. – Das Programm ‚Soziale Stadt‘ hat einen expliziten „Apellcharakter“,<sup>149</sup> es formuliert den Handlungsbedarf:

„Ohne sozialstaatliche Intervention wird sich die Abwärtsspirale einiger benachteiligter Stadtteile immer weiterdrehen. [...] Es sind Ansätze einer integrierten Stadtteilpolitik notwendig, die sich auf das Quartier als Ganzes richten und die es erlauben, die vorhandenen Potenziale zur Verbesserung der lokalen Lebensverhältnisse und den Aufbau möglichst selbsttragender Strukturen zu fördern. Für diese Aufgabe sind die bisherigen sektoralen Vorgehensweisen der einzelnen Fachbereiche nicht mehr geeignet; außerdem lässt sich eine

---

<sup>147</sup> Der Begriff impliziert, dass sich die betroffenen Quartiere im stadtweiten Vergleich unterdurchschnittlich entwickelt haben, bzw. stagnieren. Das ist insofern irreführend, als die „Entwicklung“ hier oftmals rasant verlaufen ist, allerdings abwärts. Ein geeigneter Begriff sollte eigentlich der virulenten Problemdynamik gerecht werden, ohne dabei zu stigmatisieren.

<sup>148</sup> Boettner 2005, S. 56

<sup>149</sup> Heidede Becker, zitiert nach Walther 2005

zunehmende Diskrepanz zwischen sozial-ökonomischen Problemen und baulich-technischen Maßnahmen konstatieren.“<sup>150</sup>

Seit Beginn des Programms ‚Soziale Stadt‘ im Jahre 1999 haben zahlreiche Wissenschaftler aus den Bereichen Politologie, Soziologie, Planungswissenschaften und Raumforschung dessen Umsetzung beobachtet und beschrieben. Die Bemühungen des Difu um eine Zwischenevaluation 2003/2004 waren ein guter Zeitpunkt für kritische Betrachtung und Diskussion des Erreichten auch von außen. Aus der begleitenden Forschung werden im Folgenden einige prägnante Kritiken erörtert, um die Stärken und Schwächen der Sozialen Stadt besonders in ihrer konkreten Umsetzung zu umreißen. Dabei behandeln die konsultierten Beiträge oft jene politisch-administrativen Strukturen, die sich im Zuge der Programmumsetzung gebildet haben, oder aber konstituiert werden müssten; seltener wird – und dies überwiegend deskriptiv – erörtert, wie ganz konkret mit den ‚Betroffenen‘ im Quartier kommuniziert wird. Auch über das Kritisieren selbst, über das Verhältnis zwischen Beobachtern und Umsetzern ist kritisch gearbeitet worden.<sup>151</sup> Unmittelbar aus den Erkenntnissen der begleitenden Forschung zum Programm ‚Soziale Stadt‘ theoretisch abgeleitete Verfahrensinnovationen jedoch, wie sie die vorliegende Arbeit vorschlägt, sind dem Autor nicht bekannt.

### *Theorie und Praxis*

Zur Anregung eines Theorie-Praxis-Diskurses veranstaltete der Arbeitskreis lokale Politikforschung gemeinsam mit der Deutschen Vereinigung für Politikwissenschaft (DVPW), dem Institut für Sozialforschung und Sozialplanung (IfSS) und der Schader-Stiftung 2003 in Stuttgart eine Tagung,<sup>152</sup> aus deren Beiträgen sich die Fragestellungen für einen Sammelband zu unterschiedlichen Kritikfeldern zur Sozialen Stadt ergaben. In der Einführung dieser wissenschaftlichen Diskurse zur Sozialen Stadt („Praxis ohne Theorie?“) resümieren die Herausgeber, das Programm sei in seiner Umsetzung nach

---

<sup>150</sup> Difu 2002b, S. 17f

<sup>151</sup> Ein Beispiel: „Denn bei einer vergleichenden Betrachtung der ‚Sozialen Stadt‘ wäre es weniger nötig zu würdigen, was die untersuchten Quartierspolitiken anstreben, sondern vor allem müsste nachvollzogen werden, wie sie diese Ziele angehen, wer die Ziele setzt und wer sie [die Politiken] ausführt.“ Bernt, Fritzsche 2005, S. 203

<sup>152</sup> Tagungsdokumentation: Walther, Mensch 2004

Meinung vieler Beobachter, „in starkem Maße durch tagespolitische, pragmatische und sogar aktionistische Vorgehensweisen gekennzeichnet.“<sup>153</sup> Ein Kritikpunkt auf der Metaebene ist, wie schon im Titel dieses Sammelbandes ablesbar, das die Vielzahl der im Programm formulierten Ziele und Aufgaben im Umsetzungsprozess (der Praxis) ohne wissenschaftlich fundierte Handlungsschemata (ohne Theorie) gelöst werden müssen.<sup>154</sup> Das liegt nicht allein am Fehlen einer vorangestellten Grundlagenforschung, sondern auch an der Komplexität der Aufgabe.

„Unsere wissenschaftlichen Kenntnisse reichen nicht aus, um den Planern oder Sozialarbeitern eine gesicherte Grundlage für ihr Handeln zur Verfügung zu stellen.“<sup>155</sup>

Ein Grund für dieses Problem liegt im Verhältnis von Wissenschaft und Praxis,<sup>156</sup> besonders im Prozess der Entwicklung und Umsetzung der Sozialen Stadt. Einerseits besteht seitens der Politik bzw. der häufig mit der Umsetzung beauftragten Planer (also Praktiker) ein Misstrauen in die Wissenschaften. Zu große Theorieverliebtheit und Umsetzungsschwäche schmälern nach Auffassung der Praktiker die Relevanz wissenschaftlicher Begleitforschung. Sicherlich erscheint es aus dieser Perspektive wenig effizient, sich auf den langwierigen und anspruchsvollen wissenschaftlichen Diskurs soweit einzulassen, dass sein Nutzen erkannt werden und letztendlich in die Umsetzung einfließen kann. Dazu müsste zunächst die gegebene Aufgabe als ‚wicked problem‘ wahrgenommen werden, was scheinbar selten der Fall ist.<sup>157</sup>

Andererseits nehmen viele Forscher nicht allzu oft eine Möglichkeit der Anwendung ihrer Erkenntnisse wahr.<sup>158</sup> Man kann den Gesellschaftswissenschaften aktuell eine Distanz zur Praxis unterstellen, die sich darin niederschlägt, dass Begriffsbildung und Ausdruck nicht von der für

---

<sup>153</sup> Greiffenhagen, Neller 2005, S. 11

<sup>154</sup> vgl. Häußermann 2005, S. 62

<sup>155</sup> Friedrichs, Hommerich 2005, S. 46

<sup>156</sup> vgl. v. a. Alisch 2002, S. 21-25: Gedanken zum Selbstverständnis der Stadtsoziologie

<sup>157</sup> vgl. die Betrachtungen von Schridde 2005: „So meinen in der Regel alle beteiligten Akteure zu wissen, was das Problem sei und welche Problemlösungen es erfordert.“; S. 148

<sup>158</sup> ...was mit der Förderkulisse (Grundlagenforschung) oder auch den Prozessabläufen wissenschaftlicher Theoriebildung zusammenhängen mag; ein Vorwurf jedenfalls, den sich die Ingenieurwissenschaften seltener gefallen lassen müssen...



praktische Anwendbarkeit notwendigen Handlichkeit gekennzeichnet sind.<sup>159</sup> Dieses Dilemma muss im Zusammenhang mit den Fachkulturen der begleitend forschenden Disziplinen gesehen werden: Sowohl die geistes- als auch die sozialwissenschaftlichen Erkenntnisinteressen streben hauptsächlich eine jeweils methodisch saubere und möglichst präzise Beschreibung und Modellierung des Status quo, eine auf der Empirie basierende, induktive Theoriebildung, und nicht eine möglichst erfolgversprechende Lösungsstrategie für aufgefundene Probleme der Praxis an.

Darüber hinaus steht einer effektiven Verständigung zwischen Forschern und Praktikern auch noch das unterschiedliche Planungsverständnis im Wege: Während Planer in „Gebieten“ denken, betrachten Sozialwissenschaftler „Quartiere“ oder „Nachbarschaften“ und Ökonomen eher den Förderaspekt von „Standorten“.<sup>160</sup> Die grundsätzliche Verständigung über den Gegenstand von Planung täte hier Not.<sup>161</sup>

Trotz alledem lässt sich beim Programm ‚Soziale Stadt‘ beobachten, dass die wissenschaftlichen Konzepte und die politischen Willenserklärungen inhaltlich weitgehend übereinstimmen. Allein die Umsetzung funktioniert nicht wie gewünscht.<sup>162</sup> Folgend aus diesem grundsätzlichen Dilemma, welches auch dem komplexen experimentellen Charakter des Programms geschuldet ist, ergeben sich eine ganze Reihe weiterer Kritikpunkte. So ist es beispielsweise fraglich, ob es überhaupt gelingen kann, mit ein und demselben Programm einerseits neue Inhalte als Querschnittsaufgabe zu bearbeiten, und andererseits zugleich eine Art inoffizielle Verwaltungsreform weg von der sektoralen Organisation, hin zu integriertem, fall- bzw. gebietsorientiertem Verwaltungshandeln einzuleiten. Stadterneuerung bedeutet in der ‚Sozialen Stadt‘ auch Stadtpolitikerneuerung. Will man das Programm evaluieren, verlangt die doppelte Anforderung<sup>163</sup> des Programms nach zwei Kategorien:<sup>164</sup>

---

<sup>159</sup> vgl. Greiffenhagen, Neller 2005, S. 21f

<sup>160</sup> Alisch 2002, S. 97

<sup>161</sup> einen beachtlichen Beitrag leistet Selle 2005, vgl. v. a. fiktives Gespräch S. 77 ff

<sup>162</sup> vgl. Alisch 2002, S. 117

<sup>163</sup> auch ‚Doppelziel‘, vgl. v. a. Walther 2005 S. 111; Alisch 2005 S. 129, Alisch 2002, S. 91, Differenzierung hier in gebiets- und strukturbezogenen Ziele auf S. 95

<sup>164</sup> vgl. Häußermann 2005 in seiner Diskussion der Evaluierungsverfahren

Stärker im Fokus der Beobachter scheint bisher das Feld der Prozessanalyse zu sein: Die Frage, welche Strukturen geschaffen werden müssten, um eine effiziente Umsetzung der Sozialen Stadt auf der lokalen Ebene zu gewährleisten, ebenso die Untersuchung der Funktionsweise vernetzter Verwaltungsstrukturen im Kontext der integrierten Programmumsetzung – beispielsweise nach dem „Drei-Ebenen-Modell“<sup>165</sup> –, und auch der Begriff der Steuerung<sup>166</sup> sind Forschungsfelder für Politikwissenschaft, Soziologie, und Kommunikationswissenschaft. Die Ergebnisse dieser Forschungen sollten im Idealfall von den policy-makers für das nächste Programm – den nächsten Wurf – verstanden und ernst genommen werden. Insofern ist die Tatsache, dass jedes Bundesland bei der Gestaltung des Programms eigene Strategien und Strukturen entwickelt, nicht unbedingt von Nachteil,<sup>167</sup> sondern erhöht vielmehr die Erfolgchance bzw. den Erkenntnisgewinn, denn das Experiment wird ja in Varianten durchgeführt. Die örtlichen Lebensbedingungen der Bürger liegen ohnehin in der Verantwortung der jeweiligen Gemeinde,<sup>168</sup> deshalb ist die Formulierung von Maßnahmen zur sozialen Integration auch eine lokalpolitische Aufgabe.<sup>169</sup> Und das das Wohnquartier die geeignete strategische Handlungsebene ist, liegt auf der Hand.<sup>170</sup>

Es entstehen also 16 mehr oder weniger unterschiedliche Strukturen im politisch-administrativen System auf Länderebene,<sup>171</sup> die sich zumindest ihrer Effizienz nach vergleichen lassen. Die Analyse des neuen, integrierten Verwaltungshandelns zieht vielleicht auch deshalb einen großen Teil der Aufmerksamkeit begleitender Forschung auf sich, weil es eben vergleichbar, relativ genau zu messen und zu beschreiben ist. Und zugleich scheint es den

---

<sup>165</sup> nach Franke, Grimm 2001, S. 4, wie es vom Difu vertreten wird

<sup>166</sup> vgl. Mensch 2005, Weiske, Kabisch 2005, Schüßler 2005

<sup>167</sup> für die Vergleichbarkeit der Umsetzungen und insofern für eine präzise Evaluation ist dies natürlich ein erheblicher Nachteil, vgl. Franke, Grimm 2001, S. 62

<sup>168</sup> GG, Art. 28, Abs. 2

<sup>169</sup> den Gemeinden fällt in der Praxis durch ihre latente Geldknappheit natürlich nur die Umsetzung der Maßnahmen mit von Bundesseite an Förderrichtlinien gekoppelte Mittel zu, vgl. Alisch 2002, S. 57

<sup>170</sup> „Democracy must begin at home, and its home is the neighbourly community“, Dewey 1927, zitiert nach Alisch 2002, S. 98, S. 250

<sup>171</sup> vgl. hierzu [www.sozialestadt.de/programm/foerderprogramme/buendelung-laender.pdf](http://www.sozialestadt.de/programm/foerderprogramme/buendelung-laender.pdf)

politisch-administrativ Verantwortlichen als Neuerung wichtiger als die soziale Ausrichtung: So empfiehlt eine vom Bundesministerium für Verkehr, Bau- und Wohnungswesen beauftragte Studie, eine Überprüfung und Neuformulierung der Ziele vorzunehmen, die der Leistungsfähigkeit des Instruments gerecht werden, statt strukturelle Korrekturen am Instrument selbst vorzunehmen<sup>172</sup> – eine aus ingenieurwissenschaftlicher Sicht seltsame Haltung. Die „strukturellen Defizite, die Politikansätzen für eine soziale Stadt vielfach anhaften“<sup>173</sup> bedürften aus dieser Perspektive kritischer Analysen und Innovationen.

Es finden sich aber auch Beiträge zur Umsetzung ‚am Bürger‘, denn es ist ja nicht allein jenes Verwaltungshandeln, nicht vernetzte Kommunikation innerhalb der Behörden und Ämter, es ist nicht die stadtteilbezogene Lenkungsrunde und schon gar nicht die „intermediäre Ebene“, die tatsächlich konkrete soziale Probleme vor Ort löst oder mildert. Nach wie vor muss die soziale Arbeit im Quartier mit den Betroffenen eine nachhaltige Kommunikation initiieren und nach dem Prinzip ‚Hilfe zur Selbsthilfe‘ ‚benachteiligte‘ Menschen zur Teilhabe befähigen. Gerade hier werden von den Beobachtern die von der Sozialen Stadt ausgehenden Impulse als eher gering eingeschätzt:

„Obgleich die Programme stark durch soziale Probleme definiert sind, haben physische Maßnahmen einen höheren Anteil und ein höheres Gewicht als soziale Maßnahmen. Hier besteht ein Diskrepanz zwischen Programmzielen und Maßnahmen.“<sup>174</sup>

Der Irrglaube an die städtebauliche Determinierbarkeit sozialer Verhältnisse ist nicht der einzige Grund für diese Diskrepanz. Der kritische Hinweis, die Maßnahmen im Rahmen der ‚Sozialen Stadt‘ seien falsch gewichtet, ist eine anhand der Fördermittelzuwendungen messbare Tatsache. Die Länder haben bei der Interpretation der Attribute „investiv“ und „konsumtiv“ die Auslegungshoheit, vielerorts jedoch wurden sie einseitig als Aufforderung zu physisch-baulichen Maßnahmen verstanden und auch so umgesetzt. Schließlich sind die jeweiligen Planungsämter der Städte federführend für die Programmumsetzung.<sup>175</sup> Deren traditionelle Aufgaben sind auf das Bauliche beschränkt und darüber hinaus stark

---

<sup>172</sup> IFS 2004, S. 202ff

<sup>173</sup> Selle 2005, S. 197

<sup>174</sup> Friedrichs, Hommerich 2005, S. 46

<sup>175</sup> vgl. Greiffenhagen, Neller 2005, S. 22

formalisiert. Auch von dieser Seite ist die Entwicklung innovativer Beteiligungsverfahren, die den konkreten sozialen Problemlagen zielgruppengerecht angepasst sind, nicht zu leisten. Schon das neue Gebot des integrierten Verwaltungshandelns ist hier eine große Herausforderung, doch wer „über Aktions- und Organisationsformen redet, darf über Zwecke und Werte nicht schweigen.“<sup>176</sup>

Erst durch eine Einordnung der Inhalte von Planung in die wertsetzenden Kontexte entsteht Planungskultur. Wie ist in diesem Sinne also das inhaltliche Attribut ‚sozial‘ im Programmtitel zu verstehen? Wird hier von einer Schrumpfungslogik ausgegangen? Oder ist der soziale Ausgleich ein Versuch, benachteiligte Quartiere auf ein durchschnittliches Niveau zu heben, um die aus bürgerlicher Perspektive wünschenswerten Standards zu erhalten?<sup>177</sup> – Eine derart materiell geprägte Haltung ließe jede noch so integrierte Förderung an den Realitäten vorbei ins Leere laufen; würde vielleicht sogar benachteiligte Menschen überfordern und die soziale Spaltung erweitern, statt das gesellschaftliche Akzeptanzspektrum sozial zu vergrößern. Nicht der resultierende soziale Standard auf materieller Ebene, sondern sozialer Umgang mit und die gesellschaftliche Integration von ‚benachteiligten Gruppen‘ und ihren Wohnorten sind die ursprünglich intendierte Stoßrichtung des Programms.

Explizit werden auch konsumtive Maßnahmen als förderfähig bestimmt, darunter fallen vor allem das Quartiersmanagement, die Unterstützung Bewohnergetragener Projekte im sozialen Bereich wie etwa die Nachbarschaftshilfe, die Sozialplanung, und auch Maßnahmen der Beteiligung und Öffentlichkeitsarbeit.<sup>178</sup> Also können die Formulierungen der Förderrichtlinien als Erklärung der oben konstatierten Diskrepanz nicht hinreichen. Es fehlt an dieser Stelle möglicherweise eine Kompetenzstufe, die sich mit der strategischen, prozessualen Planung des Sozialen in der Stadt praktisch auseinandersetzt. Welche Instanz zwischen politisch-administrativer Ebene und Quartiersmanagement macht es sich beispielweise zur Aufgabe, die Aktivierung

---

<sup>176</sup> Selle 1994, S. 102

<sup>177</sup> vgl. Held 2002: „kompensatorischer Sozialurbanismus“

<sup>178</sup> vgl. <http://www.sozialestadt.de/programm/grundlagen/DF10023.pdf>: S. 19f: Kapitel 6.2 des Leitfadens zur Ausgestaltung der Gemeinschaftsinitiative ‚Soziale Stadt‘

und Motivation Jugendlicher und junger Erwachsener durch Innovationsleistungen im Bereich der Beteiligungsverfahren zu optimieren? Welche Methode ist für derlei Aufgaben geeignet?

Die Wirkungen und Resultate sozialer Arbeit sind im Sinne einer empirisch-quantitativen Analyse schwerlich mess- oder bewertbar:

„Dabei handelt es sich um Milieueffekte, Merkmale des Zusammenlebens im Stadtteil, Image-Veränderungen und Wahrnehmungen der Bewohner (z.B. zur Sicherheit im Gebiet). Diese Faktoren sind zwar nicht weniger wichtig, aber sie sind nur in vergleichsweise aufwändigen Erhebungen und Analyseverfahren zu beurteilen.“<sup>179</sup>

Deshalb lässt sich der Erfolg nicht genau beziffern, deshalb kann für den Nutzen der eingesetzten Mittel kein eindeutiger Nachweis geführt werden. Da aber Verwaltungsarbeit im Stadtteil durch Evaluationen in Kosten-Nutzen-Logik bewertet wird, sind soziale Maßnahmen, sind Investitionen in ‚weiche‘ Faktoren aus administrativer Perspektive äußerst problematisch. Doch nicht nur, dass er nachweislos bleibt, generell entbehrt der Erfolg beim Einsatz konsumtiver Mittel meistens der Sichtbarkeit. Es ist offenkundig sehr schwer, einen gesteigerten sozialen Zusammenhalt innerhalb einer Bewohnergruppe als legitimierende Kulisse einzusetzen – frisch sanierte Fassaden und Spielplatzeinweihungen sind viel geeigneter, wenngleich nicht unbedingt nachhaltiger im Sinne der Programmziele. Dieser Tatbestand verführe aber – so eine häufige Kritik – allzu oft zu schnelllebigem Aktionismus.<sup>180</sup> Viele Beobachter fordern daher, dass in Zukunft soziale Maßnahmen stärker überwacht und ihren Auswirkungen mehr Aufmerksamkeit und so auch mehr Aufwand gewidmet werden müssten, da das Vertrauen in positivistische Empirie bislang höher ist als in kritische qualitative Forschung<sup>181</sup> beispielsweise im Feld der weichen Qualitäten des sozialen Kapitals.<sup>182</sup> Von Panelbefragungen, qualitativer Dauerbeobachtung, Simulationen und Indizes ist in diesem Zusammenhang häufig die Rede.<sup>183</sup> Aber lassen sich die

---

<sup>179</sup> ... und dies gehe allein über breite Bürgerbefragung, meint das Ifs 2004, S. 200

<sup>180</sup> vgl. v.a. Holl 2002, S. 41 ff

<sup>181</sup> z.B. Alisch 2002, S. 25

<sup>182</sup> ...was aber zielführend wäre, meint Hannemann 2005, S. 488

<sup>183</sup> Friedrichs und Hommerich (2005) empfehlen z. B. dringend, Evaluationen trotz hohem Aufwand und immenser Kosten deutlich präziser zu gestalten, um letztlich sozialen Maßnahmen zu einer stärkeren Akzeptanz zu verhelfen, sie entwickeln hierzu neue Indizes (S. 57ff);

Effekte sozialer Arbeit mit höherem Aufwand tatsächlich befriedigend messen? Und wäre dieser Aufwand im Verhältnis zu den insgesamt eingesetzten Mitteln noch zu rechtfertigen? Die hier vertretene Haltung ist keine positivistische und glaubt nicht an die empirische Bewertbarkeit der Qualität öffentlicher Räume.<sup>184</sup> Und sollte dies ein Irrtum sein – der zeitliche Horizont, den eine empirische Herangehensweise erforderte, ist im Programm nicht vorgesehen, und das Personal dafür müsste erst eingestellt bzw. geschult werden. Innerhalb eines solchen Programms also ist ohnehin kein Raum für den empirischen Nachweis, der eher Aufgabe der begleitenden Forschung wäre. Die Programmziele und auch -laufzeit drängen im Übrigen auf schnelle Erfolge, denn als städtebauliche Gesamtmaßnahme liegt die „einheitliche und zügige Durchführung im öffentlichen Interesse.“<sup>185</sup> Der kurze Zeithorizont und die erwünschte Öffentlichkeitswirkung überlagern die eigentlichen Ziele der Sozialen Stadt und bewirken insofern eine „inkrementalistische“<sup>186</sup> Strategie – ein weiterer Grund für die Diskrepanz zwischen den Zielen und der Umsetzung.<sup>187</sup> Daher schlägt die vorliegende Arbeit eine innovative soziale Maßnahme auf experimenteller Basis vor – eine Strategie, die sich nicht zu Unrecht als „Flucht nach vorn“ aus dem Dilemma bezeichnen ließe.

Denn das grundsätzliche Dilemma, das soziale Maßnahmen zur Verbesserung der Lebensumstände „Betroffener“ und somit ihrer Lebensräume zwar als Zielformulierung anscheinend gewollt sind, in der Umsetzung jedoch zu kurz kommen, ließe sich auch anders lösen, als durch akribische Messung und Bewertung der Auswirkungen und eine Nachfolgende Neumodellierung der eingesetzten Verfahren. In vielen Beiträgen zur ‚Sozialen Stadt‘ finden sich Hinweise dafür. Eigentlich liegt der Schlüssel bereits in den Voraussetzungen für kooperatives Handeln;<sup>188</sup> die zugehörigen Schlagworte werden im Kontext der

---

Häußermann (2005) diskutiert die Probleme einer vergleichenden Evaluation und empfiehlt die qualitative Messung (S. 66 f)

<sup>184</sup> ...und damit in Gesellschaft von Flecken, Hurrle 2005, s. 392; Böttner 2005, S. 37; Alisch 2002; Alisch, Dangschat 1993, S. 111 f

<sup>185</sup> § 171 e, Abs. 1 BauGB

<sup>186</sup> Bernt, Fritsche 2005: Die Ziele „*beinhalten alles, was ein Stadtquartier so brauchen kann.*“ (S. 206), in der Umsetzung entstehe ein [Maßnahmen-], „*Wirrwarr*“ (S. 208) durch „*Rosinenstrategie*“ (S. 216), vgl. auch Gawron 2005

<sup>187</sup> Kritiken an dem Attribut „*schnell*“ im Leitfaden s. Häussermann 2002, Becker 2002

<sup>188</sup> s. genauer 2.3.5

„Sozialen Stadt“ von Kritikern bezeichnenderweise immer appellativisch eingesetzt.

### *Quartiersmanagement und Gebietsabgrenzung*

Eine wesentliche Erneuerung in Beteiligungsverfahren der „Sozialen Stadt“ besteht im systematischen Einsatz von Quartiersmanagements vor Ort. Dieses Instrument ist nicht neu im Sinne von „noch nie da gewesen“, neu ist nur die explizite Anweisung zur Einrichtung und die Rolle als „intermediäres Scharnier“ zwischen Behörden, Trägern sozialer Projekte, lokalen Akteuren der Wirtschaft und den Bewohnern. Auf die in vor Ort eingerichteten Stadtteilbüros arbeitenden „Einzelkämpfer des sozialen Ausgleichs“ wurden große Hoffnungen gelegt. Im Folgenden werden einige theoretischen Überlegungen und Analysen dazu vorgestellt.

Zum Begriff des Quartiersmanagements existiert keine einheitliche Definition. Dadurch lässt sich zwar einerseits das Aufgabenprofil jeweils an den spezifischen Handlungsbedarf vor Ort anpassen, es besteht jedoch andererseits die Gefahr von Missverständnissen über den Aufgabenbereich durch die unterschiedlichen Akteurs-Perspektiven und Interessenslagen.<sup>189</sup>

Die Soziale Stadt sieht im Leitfaden folgerichtig vor, dass in jedem Fördergebiet zunächst ein integriertes Handlungskonzept erstellt wird<sup>190</sup> – sei es von der federführenden Verwaltungsinstanz oder vom Quartiersmanagement selbst – in welchem das Aufgabenprofil festgeschrieben ist. Dazu sind zunächst vorbereitende Untersuchungen zu räumlicher, ökonomischer und sozialer Struktur des Gebietes nötig, darauf basierend soll dann in einem demokratischen Aushandlungsprozess unter Beteiligung möglichst vieler Interessensgruppen ein konsensfähiges Konzept erstellt werden.

*„Die Entwicklung eines integrierten Handlungskonzepts sollte mit Aktivierungs-, Beteiligungs-, und Abstimmungsprozessen sowie*

---

<sup>189</sup> vgl. Alisch 2002, S. 100

<sup>190</sup> eine gute Anleitung hierzu bieten Lang, Tenz 2003, S. 161ff

*öffentlichen Diskussionen im Quartier intensiv und ernsthaft verknüpft werden.*<sup>191</sup>

Diese Anleitung erscheint problematisch, weil eigentlich erst im Konzept jene Strategien für Aktivierung und Beteiligung festzulegen sind, auf die obiges Zitat referenziert. Im Übrigen fehlt ein solches Konzept in einigen Gebieten völlig,<sup>192</sup> in manchen ist es zwar vorhanden, jedoch dem Quartiersmanagement unbekannt,<sup>193</sup> in anderen wird es als Handlungsleitfaden sehr ernst genommen,<sup>194</sup> ein Großteil der vorhandenen Konzepte wird vom Programmträger selbst als lückenhaft bewertet.<sup>195</sup>

Die Aktivierung und Beteiligung der Bewohner ist aber in jedem Fall, also unabhängig vom Zeitpunkt und Ort einer Niederschrift, klar eine zentrale Aufgabe der Quartiermanagements. Intendiertes Ziel ist es dabei, „die BewohnerInnen selbst zu Akteuren der Stadtteilentwicklung zu machen.“<sup>196</sup> Über die konkreten Methoden und Verfahren, mit denen sich dieses Ziel erreichen ließe, werden jedoch im Leitfaden der ‚Sozialen Stadt‘ keine Angaben gemacht.<sup>197</sup>

*„Das Ziel der in Aussicht gestellten Mitwirkungsmöglichkeiten ist die Mobilisierung der Selbsthilfekräfte, ohne daß ersichtlich wird, welche Voraussetzungen dafür von Seiten der Policy-Maker geschaffen werden.“*<sup>198</sup>

Die konkrete Umsetzung der als so wichtig erachteten Beteiligung ist also vollständig vom Personal des Quartiersmanagements bzw. dessen Qualifikation abhängig.

Für die Zielgruppe Jugendlicher und junger Erwachsener wäre folglich wohl das Qualifikationsprofil des Jugend-Sozialarbeiters am passendsten. Die Persönlichkeit, der Erfahrungsschatz und nicht zuletzt das Engagement der

---

<sup>191</sup> Difu 2002b, S. 31

<sup>192</sup> vgl. 6.1ff

<sup>193</sup> vgl. z. B. 6.1.5

<sup>194</sup> wie aus den Evaluationen der Programmbegleitung vor Ort hervorgeht, vgl. Difu 2002 b, 2003

<sup>195</sup> vgl. Difu 2006b, S. 10

<sup>196</sup> Alisch; Dangschat 1998, S. 203

<sup>197</sup> s. oben, 2.2.1

<sup>198</sup> Alisch 2002, S. 111



fraglichen Personen bestimmt, in welcher Form und wie intensiv und erfolgreich Bürgerbeteiligung im Quartier betrieben werden kann.

Aber was soll der Quartiersmanager konkret tun? Wie spricht er die Bürger an? Wie erzeugt er Motivation zur Mitwirkung, Kommunikation untereinander, Identifikation mit dem Wohnort und infolge dessen eine Aufwertung desselben, und welche Qualifikationen muss er dafür mitbringen?<sup>199</sup>

Es ist offenkundig, dass die notwendigen Qualifikationen so gut wie nie in einer Person vereint sind; Quartiersmanagements sind daher auch häufig von Teams besetzt. Eine Aufgabenteilung ist hier offenkundig sinnvoll. Als besonders aussichtsreich erscheint eine „Tandemlösung“<sup>200</sup> aus einem Sozialarbeiter und einem Planer. Diese oftmals gewählte Besetzung setzt aber die entsprechende Ausstattung des Fördergebietes mit Mitteln für zwei Mitarbeiter im Quartiersmanagement voraus, und eine solche Ausstattung ist nur in großen Gebieten gegeben.

Die Gebietsgrößen der im Programm ‚Soziale Stadt‘ geförderten Quartiere bewegen sich zwischen 0,5 und 950 ha bzw. zwischen 60 und 54.000 Bewohnern.<sup>201</sup> Auswahl und Abgrenzung dieser Gebiete stellen ein erhebliches Problem dar, weil für diese sehr unterschiedlichen Zuschnitte völlig unterschiedliche Strategien zum Zuge kommen müssen. Der Quartiersmanager eines großen Gebietes wird sich viel weniger persönlich mit den Bewohnern auseinandersetzen können, und sein Gebiet auch nicht so gut kennen, wie jener eines kleinen Gebietes. Er muss von vornherein eine ganz andere Rolle wahrnehmen, unabhängig von den spezifischen Problemlagen und der Struktur. Auch hierin liegt ein Grund für die fehlende Definition des Instruments und für

---

<sup>199</sup> ein Profil für den idealen Quartiermanager würde in etwa folgendermaßen aussehen:

- Langjährige Berufserfahrung in Gemeinwesenarbeit und sozialen Projekten mit Migranten, Sozialfällen und Kindern und Jugendlichen
- Hervorragende kommunikative Fähigkeiten in unterschiedlichen sozialen Kontexten, dazu optimaler Weise Fremdsprachenkenntnisse (je nach Gebiet z. B. Arabisch, Türkisch oder auch Russisch)
- Kenntnisse in Stadtplanung, Baurecht, Gemeinwesenökonomie, Soziologie, Psychologie und Pädagogik (Kinder und Erwachsene)
- Persönliches Engagement für den Ort, idealerweise auch Wohnort
- Finanzielle Bescheidenheit und Verzichtsbereitschaft hinsichtlich beruflicher Aufstiegsoptionen

<sup>200</sup> Franke 2005, S. 199

<sup>201</sup> Difu 2002b, S. 21

die Notwendigkeit, je nach Fall vor Ort angepasste Verfahren und Instrumente für Aktivierung und Beteiligung zu entwickeln.

Es ist eigentlich ganz unmöglich, bei großen Gebieten mit vielen Bewohnern nachhaltige Kommunikation zu etablieren. Überhaupt gibt es wohl einen Schwellenwert für die Ausbildung einer Gemeinschaft von Bewohnern, der sowohl durch die Zahl als auch durch die Größe und Homogenität der Nachbarschaft bestimmt ist. Wenn man diesen Wert an der Fähigkeit einer Gruppe, sich zu einigen und gemeinschaftlich Druck auszuüben, zu messen versucht, ergeben sich Werte für eine maximale Anzahl von ca. 500<sup>202</sup> - 5000<sup>203</sup> Bewohnern. Es erscheint aber für die Gebiete der ‚Sozialen Stadt‘ nicht gerade sinnvoll, derartige Werte ermitteln zu wollen, da es kaum untereinander vergleichbare Areale und Problemlagen gibt; es ist von Fall zu Fall zu entscheiden. Festzuhalten bleibt, dass Gebietsgröße und Motivierbarkeit der Bewohner sich bei gleicher Personalausstattung antiproportional verhalten.<sup>204</sup>

### *Bewertung*

Man muss nicht so weit gehen, zu behaupten, das Programm ‚Soziale Stadt‘ sei entstanden, weil aus bürgerlicher Perspektive die Missstände in benachteiligten Gebieten ein schlechtes Gewissen erzeuge, die mit sprachlich getarntem Aktionismus zu beruhigen seien.<sup>205</sup> Es ist auch nicht zielführend, zu behaupten, der Ruf nach mehr Selbstorganisation, hier verklausuliert im Begriff der Selbsthilfe, sei eine „Bankrotterklärung staatlichen Handelns“. <sup>206</sup> Ebenso wenig muss man das Programm als ‚Begriffsgeklängele‘ abtun oder die nachgeordneten Forschungseinrichtungen als ‚Blendwerk‘ diskreditieren.<sup>207</sup>

Allerdings sind vorsichtige Zweifel und sachliche Kritik an der politischen Intention der ‚Sozialen Stadt‘ durchaus angebracht. Eine wirklich soziale Stadt im

---

<sup>202</sup> Vgl. Alexander, Ishikawa, Silverstein 1995; S. 86ff, hier wird von einem Gebiet von max. 300m Durchmesser und mit max. 500 Bewohnern sowie einem sichtbaren Zentrum und klaren Grenzen als Voraussetzung für identifizierbare Nachbarschaften ausgegangen

<sup>203</sup> gängige Annahme der Chicago School, weitere Zahlen bei Alexander et. al. 1995, S. 76

<sup>204</sup> vgl. zusammenfassend Hannemann 2005, S. 486f

<sup>205</sup> wie vertreten durch Neitzke 2002 unter Verwendung eines an Besitz gekoppelten Bürgerbegriffs und aufgrund von Sprachgebrauchsanalysen, vgl. hierzu auch Ronneberger et. al. 1999

<sup>206</sup> Knorr-Siedow 2005, S. 479

<sup>207</sup> wie Schmals 2005, der vehement für weniger Konzeption und mehr Umsetzung, mehr Freiheit und lokale Demokratie eintritt, S. 26f

Sinne eines Ausgleichs müsste nicht nur die Lebensverhältnisse ‚Benachteiligter‘ verbessern, sondern würde logischerweise auch jene aller andern Bewohner relativieren.<sup>208</sup> Dies ist aber ein Idealbild; es ist eben nicht mehrheitlich erwünscht, aus eigenen Mitteln, durch Verzicht eine solidarische Unterstützung für sozial Schwache und gesellschaftliche Randgruppen zu leisten und ihnen ein „Recht auf Stadt“ und „auf Abweichung“<sup>209</sup> zu gewähren. Es geht in der ‚Sozialen Stadt‘ vielmehr um eine Anpassung der fraglichen Lebensstile ‚Benachteiligter‘ an die gesellschaftliche Norm.

*„Der Städtebau wurde immer mehr als ein Instrument begriffen, um die Menschen zu einem besseren Zusammensein, einer höheren Bildung und zu einer höheren Lebensqualität zu führen.“<sup>210</sup>*

Diese Forderung manifestiert sich im Leitfaden der ‚Sozialen Stadt‘ explizit als politischer Wille.

Was aber ist ein besseres Zusammensein und wer bewertet die Lebensqualität?

Die Besetzung des Begriffs des Sozialen durch das Programm könnte eine viel breitere Diskussion darüber auslösen, ob es dabei eigentlich um Angleichung, Ausgleich, Entschädigung, oder etwa um Solidarität und Toleranz geht, wie z. B hier:

*„Gerade das – auch nachträgliche – legitimieren informeller Nutzungen quartierspezifischer Standards unterhalb des Stadtdurchschnitts wäre sozial“<sup>211</sup>*

Eine derartige Grundsatzdiskussion hätte die Implementierung des Programms verzögert. Die bereits in den 1990er Jahren aus wissenschaftlicher Perspektive entwickelte Leitidee einer solidarischen Stadt wurde ohne Aushandlung auf breiter gesellschaftlicher Ebene in eine Politik gegossen, die die Bedeutung des Begriffs des Sozialen implizit bzw. verhandelbar auffasst. Der Programmtitel erklärt die Absicht, Entwicklungsbedarfe auf Stadtteilebene decken zu wollen, und zwar u.a. mit und vor allem durch die Beteiligung ‚Betroffener‘.

---

<sup>208</sup> wie z. B. durch eine temporäre Verlagerung innerstädtischer Funktionen in benachteiligte Quartiere, vgl. Häussermann 2002 (denn ‚von nichts kommt nichts‘)

<sup>209</sup> Ronneberger 2002, S. 20

<sup>210</sup> Held 2002, S. 15

<sup>211</sup> ebenda, S. 12, fordert ebenfalls eine breite Wertedebatte um das Soziale

Welche Haltung der politisch-administrativen Vertreter im konkreten Beteiligungsprozess ist in diesem Sinne adäquat?

Das Ergebnis von Aushandlungsprozessen in der Stadtentwicklung beispielsweise darf im Kontext einer ‚Sozialen Stadt‘ auf keinen Fall vorbestimmt sein, sonst werden durch Beteiligung nur „Sozialzertifikate“<sup>212</sup> für bereits entschiedene Maßnahmen ausgestellt. Es ist deshalb in kollektiven Entscheidungsprozessen wichtig, dass unabhängige Moderatoren die Verhandlungen begleiten und die gebotene Ergebnisoffenheit durch transparente Kommunikation auf Augenhöhe gewährleisten. Solches funktioniert aber nur mit denselben Akteuren über einen langen, vorbestimmten Zeitraum, nur so besteht die Chance auf allseitiges Grundvertrauen. Zeitverträge auf Jahresbasis jedoch, wie bei vielen Quartiersmanagements üblich, sind offenkundig kontraproduktiv. Als unabhängig sollten Moderatoren auf beiden Seiten des Beteiligungsprozesses gelten, was bedeutet, dass sie sowohl von der politisch-administrativen als auch von der Bürgerseite aus akzeptiert werden. Es wäre also notwendig, den Bürgern die Kompetenz<sup>213</sup> zur Wahl und auch Abwahl der Moderatoren einzuräumen. Für Jugendliche und junge Erwachsene kann dies nur eingeschränkt gelten, da sie allzu bald eben diesem Lebensalter entwachsen und gegebenenfalls ihren Lebensstil und Wohnort ändern – hier könnte eine zeitliche Konstante im Werkzeug bzw. der Plattform der Beteiligung selbst, und eine Wahlfreiheit in der eigenverantwortlichen Modifikation von Verfahren liegen.

Beteiligungsprozesse werden erfahrungsgemäß<sup>214</sup> eher als frustrierend wahrgenommen, wenn die Ergebnisse nur wirkungslose Empfehlungen bleiben oder sogar bereits zuvor feststanden. Die erforderliche Machtverlagerung in Richtung von mehr lokaler Autonomie führt wieder zurück zum politischen Willen, der mit den Formulierungen aus Leitfaden und Verwaltungsvereinbarung zur ‚Sozialen Stadt‘ als zwar markiert, aber nicht hinreichend festgeschrieben gelten muss. Zusammenfassend gesagt: Der Anbieter der Hilfe, nämlich die

---

<sup>212</sup> Bernt, Fritsche 2005, S. 213

<sup>213</sup> Kompetenz hier im Sinne von: *das Recht, zu...*; entsprechend IfS 2004, S. 124 „Expertenbeteiligung plus“

<sup>214</sup> ... nicht nur für die Bürgerseite... (Stichwort „Dienst nach Vorschrift“)

Gesellschaft vertreten durch Lokalpolitik<sup>215</sup> und in Verlängerung durch die lokalen Verwaltungsstellen müsste mehr Verantwortung und Entscheidungsgewalt in die Hände jener legen, bei denen das Problem bzw. der Handlungsbedarf ausgemacht wurde, müsste sich selbst zurücknehmen und insofern auch die eigene Funktionsweise als Teil des Problems akzeptieren,<sup>216</sup> denn:

*„Städtische Verwaltungen wurden geschaffen, als es die derzeitigen Probleme noch nicht gab. Deshalb sind die bestehenden Strukturen nicht zur Lösung der neuen Probleme geeignet“<sup>217</sup>*

Es darf an dieser Stelle nicht Kompetenz mit Verantwortung verwechselt werden, sonst ließe sich das Programm leicht als neoliberaler Solidaritätsrückbau missverstehen.<sup>218</sup> Kompetenzen übertragen, die Verantwortung jedoch weiterhin behalten? Was ist die Voraussetzung für die Übernahme von Verantwortung für Prozesse, deren Steuerung bewusst in die Hände anderer gelegt werden?

– Zunächst einmal Mut. Es erfordert Mut zum Experiment, folglich auch zum Scheitern und zum Neuanfang, will man soziale Probleme lösen. Und das Programm ‚Soziale Stadt‘ bietet – ob nun politisch intendiert oder nicht – eine Chance dazu, die sich vielleicht in Verwaltungsvereinbarungen oder Gesetzen noch deutlicher festschreiben ließe,<sup>219</sup> die vor allem der Erkenntnis verpflichtet ist, dass es trial-and-error-Verfahren sind, die Lernprozesse und damit Innovationen effizient zu generieren vermögen.<sup>220</sup>

Die hier formulierten Forderungen entspringen einer Idealvorstellung von äußerst flexiblem und verantwortungsvollem Verwaltungshandeln, welches so wahrscheinlich selten vorzufinden ist.<sup>221</sup> Der in der Sozialen Stadt gewählte strukturierende Ansatz, mit dem mal mehr, mal weniger unabhängigen,

---

<sup>215</sup> die Gemeinden sind nach Art 28, Abs. 2 GG für die Lebensbedingungen der Bürger innerhalb ihrer Grenzen allzuständig

<sup>216</sup> ...und das erfordert Mut, meint Selle 2005, S. 222, (bezogen auf die Kommunikation über Defizite)

<sup>217</sup> Alisch 2002, S. 42

<sup>218</sup> wie vertreten durch Ronneberger 2002

<sup>219</sup> ...folgt man u.a. Marquart 2002: die Soziale Stadt sei eine regulierte und bedürfe insofern genauer Regeln

<sup>220</sup> vgl. u. a. Alisch 2005, Walther 2005

<sup>221</sup> ...was, auch die Vertreter der bottom-up-Koalition wissen; sehr weit in Richtung lokale Demokratie gedacht hat dennoch Alisch 2002

prozessessteuernden Instrument<sup>222</sup> Quartiersmanagement ein Scharnier<sup>223</sup> zwischen politisch-administrativer Ebene und Bewohnerschaft in den Programmgebieten einzusetzen, geht je nach lokaler Konfiguration bereits unterschiedlich weit auf obige Forderungen ein.<sup>224</sup> Das Quartiersmanagement als Werkzeug der Bürgerbeteiligung ist zwar nicht neu erfunden worden,<sup>225</sup> aber es birgt offenbar zumindest in der Prozessgestaltung Potenziale, obgleich es hinsichtlich des Aktivierungsziels offenbar nicht sonderlich wirkungsvoll eingesetzt wird:

*„Dass diese Anstrengungen allerdings bisher offenbar nicht ausreichen, deuten die Ergebnisse unserer Befragung externer Akteure an. Nur 20 Prozent der Befragten stimmen uneingeschränkt der Einschätzung zu, durch das Programm Soziale Stadt seien Bewohner aktiviert worden, ...“<sup>226</sup>*

Wahrscheinlich sind starre Gebietsabgrenzungen wie bei den Schauplätzen der ‚Sozialen Stadt‘ hinderlich für Problemlösungsstrategien, weil die Problemlagen nur ganz selten mit diesen Grenzen korrelieren, weil sie meist – je nach Thema – nur Teilbereiche innerhalb und zusätzlich oft auch Bereiche außerhalb des Gebietes betreffen. Eine scharfe Linie im Plan als Grenze zwischen unproblematisch und prekär mutet oberflächlich betrachtet fast zynisch an. Als konkrete Installation auf die Straßen gemalt wäre diese Grenzmarkierung eine Provokation, erzeugte mancherorts vielleicht gar Eskalationen.

„Quartiersmanager“ ist nicht nur hinsichtlich einer Quartiersgrenze ein problematischer Begriff. Der „Manager“ weckt oft Assoziationen mit Themen der Finanzwirtschaft und ihrer Krisen, oder gar mit der Wirtschaftskriminalität und erzeugt nicht unbedingt Vertrauen.

Die oben erörterten Unzulänglichkeiten des Konzepts Quartiersmanagement in abgegrenzten Gebieten in der derzeitigen Ausprägung legen nahe, dass die aktuellen Ziele der Bürgerbeteiligung auf diesem Wege nicht befriedigend erreicht werden können, und dass insbesondere für die Gruppe der Jugendlichen

---

<sup>222</sup> der Typisierung von Steuerungsinstrumenten für räumliche Entwicklung bei Selle 2005 entlehnt, vgl. S. 120 sowie Kap. 8

<sup>223</sup> das Attribut „intermediär“ wird inflationär gebraucht, meint schon Selle 1994, S. 92

<sup>224</sup> „Unsere Fallbeispiele zeigen, dass es erhebliche Unterschiede in der Art und Weise gibt, wie das Ziel einer Stärkung der Bürgermitwirkung auf kommunaler Ebene umgesetzt wird.“, IfS 2004, S. 123

<sup>225</sup> vgl. Bernt, Fritsche 2005: neu sei eigentlich nur der Einsatz von Verfügungsfonds, eine ‚Quartiersmanagement-Software‘ gibt es bisher nicht.

<sup>226</sup> IfS 2004, S. 126

und jungen Erwachsenen zeitgemäße, anpassbare und skalierbare Strategien für die Kommunikation in und über benachteiligte Quartiere benötigt werden, aber: Ut desint vires, tamen est laudanda voluntas (Wenn auch die Kräfte schwach sind, so ist der Wille zu loben). Da Konzeption und Umsetzung von Aktivierung und Beteiligung gänzlich dem Quartiersmanagement obliegt, bleibt zu hoffen, dass das entsprechende Personal mit den Formen und Verfahren, den Techniken und Methoden der Beteiligung vertraut genug ist, um diese an die jeweilige Situation anzupassen. Gerade für die sensible Zielgruppenbeteiligung, insbesondere im Falle Jugendlicher und junger Erwachsener, ist darüber hinaus auch noch Improvisationsfähigkeit erforderlich, und ein Anspruch an Innovation.

Da das in der Praxis häufig überforderte Quartiersmanagement<sup>227</sup> kein ausreichendes Werkzeug für die Ansprüche darstellt, die unter den aktuellen sozialen und städteplanerischen Problemlagen an Bürgerbeteiligung gestellt werden, erscheint an dieser Stelle die Untersuchung des gesamten konventionellen Methodenkanons hinsichtlich adaptierbarer Stärken als sinnvoll für den Neuentwurf eines solchen Werkzeugs.

---

<sup>227</sup> siehe eigene Beobachtungen unter 6.1

### 2.3. Formen und Verfahren der Beteiligung

In den vergangenen sechs Jahrzehnten Beteiligungspraxis in Deutschland wurde eine große Anzahl unterschiedlicher Formen und Verfahren für Beteiligungsprozesse entwickelt, die wiederum unter Anwendung diverser Methoden und Techniken der Kommunikationsgestaltung durchgeführt werden können. Eine Kategorisierung der Formen und Verfahren wurde versucht,<sup>228</sup> ist aber aufgrund des sehr unterschiedlichen Umfangs (Zeitraum, Planungsmaßstab, Personenanzahl) der Maßnahmen nicht trennscharf leistbar. Gängige Kategorien sind: Information, Beteiligung und Kooperation. Die vorliegende Arbeit übernimmt diese Kategorisierung in Sinne der Übersichtlichkeit, auch wenn die Einordnung nicht immer ganz schlüssig erscheint; dabei werden Formen und Verfahren der Beteiligung zusammengefasst und hinsichtlich ihrer Eignung für eine kommunikationstechnologisch modifizierte bzw. erweiterte Umsetzung einerseits, und unter Berücksichtigung der Zielgruppe Jugendlicher und junger Erwachsener andererseits bewertet, denn:

„Wegen der spezifischen Vor- und Nachteile von Bürgerbeteiligung mit neuen Medien kommt es in der praktischen Anwendung entscheidend darauf an, dass eine enge Verknüpfung von traditionellen Verfahren der Bürgerbeteiligung mit internetgestützten Verfahren stattfindet, die möglichst die Vorteile beider Verfahren nützt.“<sup>229</sup>

---

<sup>228</sup> Bischoff, Selle, Sinning, 2005, S. 49 ff sowie 319 ff

<sup>229</sup> Dopfer, Becker 2005, S. 9



Information Bürger - Behörde	Aktivierende Befragung	-	0	+		-	0	+	
	Interview								
	Schriftliche Befragung								
	Beschwerdemanagement								
Information Behörde - Bürger	Printmedien					Zielgruppenspezifische Eignung für Jugendliche und Junge Erwachsene			
	Lokalpresse								
	Ausstellung								
	Bürgerversammlung	Transformierbarkeit in computervermittelte Formen							
	Einwohnerfragestunde								
	Diskussionsveranstaltung								
Beteiligung formell	Exkursion, Ortsbegehung								
	öffentliche Auslegung								
	Beirat, Ausschuss								
	Bürgerbegehren, -entscheid								
	Bürgerbeauftragte								
	Bürgernahe Beratung								
Beteiligung informell	Aktion Ortsidee								
	Planungszelle								
	Arbeitsgruppe								
	Planning for Real								
	Zukunfts-, Perspektivwerkstatt								
	Zukunftskonferenz								
Kooperation	Real Time Strategic Change								
	Runder Tisch								
	Mediation								
	Workshop								
	Forum								
	Anwaltsplanung	-	0	+		-	0	+	

In einer vierten Kategorie, der E-Partizipation, werden Merkmale von computervermittelten Formen und Verfahren analysiert. Diese sind überwiegend online computervermittelte Transformationen oder Mischformen von Verfahren der drei vorigen Kategorien; sie werden hier aufgrund der viel dünneren Erkenntnisdecke und empirischen Datenbasis hinsichtlich ihrer Parameter und Wirkungsgrade gesondert diskutiert.

„Information“ ist nicht gleichzusetzen mit Kommunikation.<sup>230</sup> Unter diese Kategorie fallen hier alle „one-way-“ oder „top-down-Verfahren“, bei denen kein wechselseitiger Austausch zwischen der planenden Instanz und den Betroffenen stattfindet. Die Kategorie der Information ist je nach Ausrichtung weiter unterteilbar in: Konsultation, also Erkunden und Erfassen von Meinungen und Interessen Betroffener durch die planende Instanz einerseits, und Informationsweitergabe über Planungen an Betroffene und aktive Meinungsbildung durch die planenden Instanz andererseits.

Die Kategorie „Beteiligung“<sup>231</sup> umfasst dialogisch geprägte Verfahren und Prozesse, bei denen eine Wechselwirkung zwischen der behördenseitigen Information und Erkundung und den Äußerungen der Betroffenen stattfindet.

„Beteiligung“ unterstellt einen zentralen Entscheidungsprozess innerhalb des politisch-administrativen Systems, an dem Dritte teilhaben. Mit der Kooperation wird dieser Entscheidungsprozess nach aussen verlagert – zwischen Akteure aus den Sphären von Markt, Staat und privaten Haushalten.“<sup>232</sup>

„Kooperation“ ist beschreibbar als dauerhafter Kommunikationsprozess mit klarer Ausrichtung auf konkrete Problemlösung unter Mitbestimmung oder zumindest Einflussnahme Betroffener. Die kooperierende Gruppe aus Vertretern der planenden Instanzen, unabhängigen Sachverständigen und Betroffenenvertretern

---

<sup>230</sup> vgl. 2.3.1

<sup>231</sup> Als Kategorie wird der Begriff hier wie auch bei Bischoff, Selle, Sinning 2005 anders verwendet als in den einleitenden Kapiteln, wo Beteiligung als Überbegriff gebraucht wird.

<sup>232</sup> Selle 1994, S. 83

wird dabei als harter Kern verstanden, der in ein „Kommunikatives Umfeld“<sup>233</sup> eingebunden ist; dieses gewährleistet Beteiligung aller Betroffenen am Prozess.

„E-Partizipation“ beschreibt jedwede Verfahren obiger Kategorien unter Verwendung von IKT. Solche computervermittelten bzw. Online-Beteiligungsverfahren nutzen die Anwendungen E-Mail, Informations-Web-Sites, Online-Fragebögen, Chat-Dienste und Internetforen für die Information oder Konsultation der Bürger und für instantane und mittelbare Kommunikationsprozesse. Gekoppelt werden diese beispielsweise mit Bildergalerien oder Funktionen sozialer Netzwerke wie etwa Nutzerprofilen oder Reputations-Systemen. In seltenen Fällen werden virtuelle Räume als Darstellungs- oder Navigationssystem der Inhalte eingesetzt, um auch kooperative Prozesse darzustellen.

Erfolgreiche Anwendung der hier behandelten Verfahren in der Beteiligungspraxis setzt voraus, dass Planungsbehörden und Fachplaner an ernsthafter, nachhaltiger Beteiligung der Betroffenen interessiert sind, und die verwendeten Methoden und Techniken der Problemlage und den Zielgruppen entsprechend anpassen. Für die im Folgenden aufgelisteten Methoden gelten demnach je nach Ausformung grundsätzlich folgende Voraussetzungen:

- Faire Kommunikation
- Transparente Information
- allseitig akzeptierte Spielregeln
- Glaubwürdigkeit und daher Grundvertrauen
- win-win-Optionen
- Gleichverteilung von Lasten und Nutzen
- bürgerschaftliches Engagement
- allseitige Lernfähigkeit
- sozialer Ausgleich im Verfahren
- Teilhabe und Einfluss an bzw. auf Entscheidungen und somit:
- Ergebnisoffenheit der Planung<sup>234</sup>

---

<sup>233</sup> Bischoff, Selle, Sinning, 1995, graphische Übersicht über die Kategorienbildung und beigeordnete Merkmale S. 10

### 2.3.1 Information Bürger – Behörde

Im Bereich der Konsultation, der Einbahn-Information mit Flussrichtung vom Betroffenen hin zur planenden Behörde sind gebräuchliche Verfahren:

Haushaltsbefragung (schriftlich), Interview (mündlich), aktivierende Befragung(mündlich) und Beschwerdemanagement.

#### *Verfahren*

Die Effizienz von **Haushaltsbefragungen**<sup>235</sup> und **Interviews**<sup>236</sup> hinsichtlich des Informationsgehaltes ist besonders abhängig von Professionalität in der Durchführung. In beiden Fällen ist die Motivation des Befragten der entscheidende Parameter. Dabei spielen die Kontaktaufnahme und die ersten Fragen eine wichtige Rolle, da sie bestimmen, wie der Befragte den Sinn der Erhebung einschätzt, wovon das Engagement des Befragten von vornherein beeinflusst wird. Daneben sollte bei der Gestaltung von Fragebögen und Gesprächsleitfäden darauf geachtet werden, die Hemmschwelle gerade bei persönlichen Fragen so gering als irgend möglich zu halten. Beim Interview sind auch die Persönlichkeit des Fragers und seine Kommunikationskompetenz entscheidend, bei der Haushaltsbefragung die Gestaltung und der Verteilungs- und Sammlungsmodi.

Beide Techniken werden allgemein als ergänzende Maßnahmen in einem Beteiligungsprozess eingeschätzt, für sich gesehen können sie keine Motivation zur Mitwirkung Betroffener bewirken, sondern dienen einzig der vorbereitenden Untersuchung.

In der jeweiligen Gesprächssituation gerade beim Interview findet zwischen Frager und Befragten selbstverständlich auch Kommunikation statt. Dennoch erscheint die Einordnung in die Kategorie Information logisch, weil es sich hier um persönliche Kommunikation handelt; die planende Behörde als Instanz holt nur Information ein, ohne ihrerseits in unmittelbarer Reaktion darauf einzugehen.

---

<sup>234</sup> Bischoff, Selle, Sinning, 2005, S. 37ff bzw. 172, vgl. Boettner 2005, S. 52; Selle 1994, S. 102ff; weitere Anmerkungen zu den institutionellen und operativen Voraussetzungen kooperativen Handelns: Knorr-Siedow 2005, S. 482, Mensch 2005, Thies 2005, Weiske, Kabisch 2005, Mayntz 1997

<sup>235</sup> auch als Bürgerpanel mit feststehender Gruppe und Wiederholungen, vgl. Daramus, Klages, Masser 2003, siehe auch Bischoff, Selle, Sinning, 2005, S. 52 ff; vgl. Atteslander 2003

<sup>236</sup> Bischoff, Selle, Sinning, S. 56 ff vgl. ausführlich Komrey 2002

Die Variationsbreite und Unterscheidungsmerkmale von Fragebögen und Interviewtechniken sind immens, hier ist sicherlich erheblicher Spielraum für eine methodische Anpassung (WIE?), an Zielgruppen (WER?) und konkreten Planungsinhalt (WAS?). Dazu muss der Gestalter bzw. Frager selbstverständlich sein Handwerk beherrschen und die Aufgabe ernst nehmen, deshalb ist der Einsatz dieser Techniken nur sinnvoll, wenn sie von geschulten Fachleuten, optimaler Weise von unparteiischen Dritten angewendet werden.

Die **aktivierende Befragung**<sup>237</sup> stellt einen Sonderfall dar, weil, wie der Name schon sagt, die primäre Intention nicht in der Erhebung von Informationen, sondern vielmehr in einer Beeinflussung des Befragten liegt. Zwar kann dies aufgrund der offenen Gestaltung mitunter unerwartete Sichtweisen der Befragten offenbaren, intendiert ist aber in erster Linie die Förderung von – oft verschüttetem – Engagement.<sup>238</sup> Aktivieren kann hier für eine Anregung zum Nachdenken oder sogar zum Handeln stehen. Da diese Intention dem Befragten unter Umständen nicht klar ist, lässt sich diese Methode als subversiv<sup>239</sup> einstufen. Ein entscheidendes Merkmal ist die Ergebnisoffenheit; langfristig frustrierend wirkt die Methode hingegen, wenn sie auf einen zuvor festgelegten Handlungsapell abzielt, der den Befragten ‚untergejubelt‘ wird,<sup>240</sup> oder wenn sie nur zu Erkundung von Meinungen missbraucht wird.

Voraussetzung für zielführend aktivierende Befragungen mit einem möglichst hohen Motivationseffekt ist die Kenntnis offener (zirkulärer und reflexiver) Fragetechniken,<sup>241</sup> also eine spezielle fachliche Qualifikation des Fragers im Bereich der systemischen Gesprächsführung. Diese Fragetechnik, deren theoretische Grundlagen in der Psychologie wurzeln, sollte nicht von Laien durchgeführt werden, da ihre Wirkung dann unkontrollierbar ist. Aktivierende Befragungen werden oft als Initial in einem Beteiligungsprozess eingesetzt, der im Erfolgsfall provozierten Aktivität muss dann auch eine unmittelbare Erwidern von planerischer Seite folgen; ein Kommunikationsprozess wird

---

<sup>237</sup> Bischoff, Selle, Sinning, S. 61, Richers 2003, Lüttringhaus, Streich 2003

<sup>238</sup> Richers 2003, S. 61: Ziele aktivierender Befragungen

<sup>239</sup> im positiven (poststrukturalistischen) Sinn

<sup>240</sup> vgl. Richers 2003, S. 62

<sup>241</sup> eine gute Übersicht zu Fragetechniken bietet Tomm 1994

angestoßen. Insofern ist auch diese Methode nur als Baustein eines umfassenderen Beteiligungsprozesses zu sehen.

Das **Beschwerdemanagement**<sup>242</sup> ist als Verfahren losgelöst von den zur Anwendung gebrachten Techniken bzw. Kommunikationskanälen zu betrachten. Es macht sich die grundsätzliche Bereitschaft Betroffener zu Nutze, ihren Unmut über negative Auswirkungen behördlichen Handelns zu äußern. Damit ist bereits die Frage nach der Motivation zur Mitwirkung geklärt, allerdings ist es hierbei umso wichtiger, eine zeitnahe und professionelle Bearbeitung eingehender Beschwerden zu etablieren – so erklärt sich der Begriff ‚Management‘. Durch entsprechende Beantwortung eingehender Beschwerden kann den Betroffenen behördliche Offenheit und Flexibilität signalisiert werden, die Vorurteile und Misstrauen abzubauen und Beteiligungsbereitschaft zu erzeugen geeignet sind.

### *Bewertung*

Für die Zielgruppe Jugendlicher und junger Erwachsener sind aktivierende Befragungen und Interview am geeignetsten, da sie in der Gesprächssituation spontan anpassbar sind. Die Kommunikationsmodi der Gruppe weichen unter Umständen erheblich von der Norm ab und erfordern ggf. die Kenntnis subkulturell diversifizierter Besonderheiten. Allerdings ist hierbei die face-to-face Kommunikation ein wesentliches Merkmal, das sich nicht adäquat in einer computervermittelte Form darstellen lässt, allenfalls in transformierter Form z. B. als Chat oder E-Mail.

Schriftlich durchgeführte Befragungen erreichen die Zielgruppe wahrscheinlich nicht oder nur unzureichend, da sie haushaltsweise durchgeführt werden, und nicht zielgruppengerecht angepasst werden können.

Vorgefertigte schriftliche Befragungen üben aber in computervermittelter Form möglicherweise einen Reiz auf die Zielgruppe aus, wenn gleich nach dem Ausfüllen Einsicht in die statistische Verteilung der Antworten Anderer gewährt

---

<sup>242</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 65ff

wird, die Möglichkeit zum Bewerten ausgewählter Antworten angeboten oder eine Art ‚Testergebnis‘ ausgegeben wird.<sup>243</sup>

Das Beschwerdemanagement ist besonders für junge Menschen geeignet. Frustration und Wut können hier ein Ventil finden, bei dem die Artikulationsfähigkeit keine Rolle spielt. In computervermittelter Form ist es ähnlich den ‚Flaming-Threads‘<sup>244</sup> in Foren denkbar, wenn nicht darin bereits realisiert.

### 2.3.2 Information Behörde – Bürger

Information als Kategorie von Bürgerbeteiligung kommt wesentlich häufiger in Flussrichtung von der planenden Instanz hin zum Betroffenen vor. Das erklärt sich aus der Tatsache, dass sich die Information über Planungen deutlich überwiegend auf Planer-Seite befindet, auf Seite der davon Betroffenen hingegen meist nur planungsrelevante Information.

Die Inhalte von Planungen werden über verschiedene Medien sowie im Rahmen von Veranstaltungen vermittelt. Gerade bei letzteren kommt es selbstverständlich zu Kommunikation zwischen Betroffenen und Planern; zuweilen sogar zu unmittelbarer, wenn auch informeller Einflussnahme von Bürgern auf Planungsinhalte. Da dies aber nicht die primäre Intention der hier eingeordneten Verfahren ist, ist die Kategorie wie zuvor beim Interview nachvollziehbar.

Unter diese fallen Wurfsendungen und Aushänge; die Medien Lokalradio (ggf. Lokalfernsehen) und Lokalpresse sowie die Veranstaltungsformen Bürgerversammlung, Vortrag, Diskussion, Ausstellung, Exkursion und Ortsbegehung.

#### *Verfahren*

Print-Informationen wie **Aushänge** und **Wurfsendungen** lassen sich nach den Informationsinhalten unterscheiden:<sup>245</sup> Sie beziehen sich entweder direkt auf eine Planung, was im Folgenden als Primärinformation bezeichnet wird, oder auf den

---

<sup>243</sup> z.B. „Welcher Typ Bürger bin ich?“ – „Kleingärtner/ Rosenzüchter/ Springbrunnenfan/ Privatgolfer“

<sup>244</sup> Die Bereitstellung von gesonderten Gesprächssträngen für Beschwerden, Streit und auch für Ausfälle (Flaming)

<sup>245</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 73ff

Prozess, z.B. auf eine Veranstaltung zu Planungsinhalten; dieses wäre dann Sekundärinformation.

Aushänge sind ortsgebunden, sie befinden sich entweder an zentralen Stellen wie dem Stadtteilladen oder lokalen Einrichtungen, oder beispielsweise an Bauzäunen; sie erlauben so eine Zuordnung zu einer Institution oder zu einer Maßnahme. Ein Aushang enthält also durch die Wahl des Ortes eine indirekte Meta-Information, die über den aufgedruckten Inhalt hinausgeht. Aushänge, die Primärinformationen über Planungen enthalten, werden am sinnvollsten auch am Ort der Planung selbst angebracht. Bei Aushängen ist der Empfängerkreis nicht genau eingrenzbar, Aufmerksamkeit wird durch Gestaltung erzeugt, ihre Attraktivität entscheidet letztlich über den Wirkungsgrad.

Wurfsendungen sind nur durch den Verteilerkreis bedingt ortsgebunden – sie landen eben im Briefkasten. Im Gegensatz zu Aushängen sind sie zeitlich punktuell; die Attraktivität durch Gestaltung und der Zeitpunkt der Verteilung sind auch hier für den Wirkungsgrad entscheidend.

In beiden Fällen spielt also die graphische Aufbereitung von Information eine zentrale Rolle, dafür sind zumindest Grundkenntnisse in Graphik-Design und Typographie nötig. Sind diese vorhanden, dann stellen Print-Informationen eine nach Zielgruppen orientierbare, niedrigschwellige und wenig aufwendige Ergänzung der Kommunikation in Planungsprozessen dar, für sich genommen sind sie durch ihre Unverbindlichkeit jedoch ein eher schwaches Mittel.

Bei **Presse** und **Lokalradio** sind die Beteiligungsformen nach der Urheberschaft einer Information zu unterscheiden.<sup>246</sup> Das jeweilige Medium vermittelt diese immer an den Rezipienten, erstellt wird sie aber entweder von einem Journalisten oder als Bekanntmachung von der Planungsinstanz, in manchen Fällen wie beispielsweise beim Leserbrief vom Rezipienten selbst. Bekanntmachungen in Radio und Zeitung entsprechen Wurfsendungen – allerdings kann in der Regel mit einem breiteren Verteilerkreis und – je nachdem wie bekannt oder beliebt der Autor ist – mit einer höheren Akzeptanz gerechnet werden.

Rezipienten-Beiträge zu Planungsthemen werden in der Regel von engagierten Bürgern eingebracht, sie vermitteln eine individuelle, sozial selektive Meinung.

---

<sup>246</sup> ebenda S. 79ff, zusammengefasst unter „Lokale Medien“ unter Auslassung von Internetseiten mit lokalem Bezug, vgl. ausführlich Otfried 1998



Wenn Betroffene einer Planung zum Beispiel im Rahmen eines Workshops dazu motiviert und angeleitet werden, in der Lokalpresse Stellung zu nehmen, kann die Verbindlichkeit, der Status und der hohe Grad an Öffentlichkeit des Mediums eine starke Motivationswirkung ausüben, nachhaltig aktivierend wirken und natürlich auch – quasi als Nebenprodukt – die Artikulationsfähigkeit steigern, also befähigen oder ‚empowern‘.<sup>247</sup>

Die journalistisch aufbereitete Information zu Planungen stellt eine Besonderheit in der Kommunikation dar – hier kommt zwischen Sender und Empfänger der Redakteur als Vermittler mit eigenen Interessen ins Spiel. Die Strategie in der Öffentlichkeitsarbeit allgemein und die Zusammenarbeit mit den Akteuren der lokalen Medien speziell ist in der kommunikativen Begleitung eines Beteiligungsprozesses eine feste Größe. Eine ganze Dissertationsschrift ließe sich über Medienwirkung und Öffentlichkeit durch mediengerechte Inszenierung<sup>248</sup> von Planungsprozessen verfassen. Die vorliegende Arbeit beschränkt sich auf den Hinweis, dass eine wirksame Medienstrategie in Beteiligungsprozessen einen erheblichen Beitrag zur breiten Information und zur Imagebildung einer Planung leisten kann, jedoch die Gefahr birgt, fälschlicher Weise als repräsentativ zu gelten.<sup>249</sup>

**Ausstellungen**<sup>250</sup> sind als Übergangsform zwischen medialer und eventbasierter Information zu sehen. Sie vermitteln über die jeweils eingesetzten Medien planungsrelevante Information, können aber als Treffpunkt auch einen informellen Austausch zwischen Planern und Bürgern bzw. zwischen Bürgern oder Planern untereinander gewährleisten. Darüber hinaus bieten sich Ausstellungen als Veranstaltungsanlass und -ort für Vorträge, Podiumsdiskussionen oder Workshops an – durch deren Dokumentation und Veröffentlichung kann es hier auch zu formeller, verbindlicher Kommunikation kommen.

---

<sup>247</sup> zum partizipativen (auch „Graswurzel-) Journalismus s. a. [www.onlinejournalismus.de/2006/01/03/die-laien-kommen/](http://www.onlinejournalismus.de/2006/01/03/die-laien-kommen/) sowie [www.produsage.org](http://www.produsage.org), [www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de)

<sup>248</sup> gemeint sind hier Zeitung, Radio, Fernsehen und Teile des Internets, also einseitige Massenmedien

<sup>249</sup> vgl. Höhl 2000, beispielsweise die mediale Debatte um das Projekt „Stuttgart 21“ im Jahre 2010 eignet sich als weiterführendes Forschungsfeld

<sup>250</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 76ff, Schophaus, Dienel, (H.-L.), 2003

In erster Linie aber sollen Ausstellungen natürlich umfassend informieren. Dazu können neben Printmedien, darunter z. B. Schautafeln oder Mitnahmemedien wie Flyer auch digitale Präsentationen oder Filme eingesetzt werden. Eine Sonderform, die Bürgerausstellung, wird von den Bürgern selbst mit eigenen Inhalten wie Fotos, Portraits und Berichten erstellt und kuratiert, hierbei werden Innensichten der Betroffenen offenbar. Ausstellungen sind im Beteiligungsprozess keine für sich stehenden Maßnahmen, sie sollten mit anderen Formen gekoppelt werden, um eine möglichst intensive und zielführende Kommunikation anzuregen. Dabei eignen sie sich aufgrund ihres Ereignis-Wertes als Meilensteine im Prozess.

Die **Bürgerversammlung**<sup>251</sup> ist eine formelle Informationsveranstaltung. Sie kann von Gemeinden oder auch von Bürgern einberufen werden; ob dazu ein Antrag mit Unterschriftensammlung bei festgelegtem Quorum verlangt wird, ist in den bundesdeutschen Gemeindeordnungen unterschiedlich geregelt.

Bei Bürgerversammlungen kommen Betroffene und die planenden und entscheidenden Instanzen auf ‚neutralem Boden‘, also beispielsweise in einer Gaststätte zusammen. Die Bürger werden zunächst informiert, danach werden die Interessen und Einwände öffentlich erörtert.

Bürgerversammlungen erfreuen sich natürlich immer dann einer besonders hohen Beteiligung, wenn die Initiative auch von den Bürgern ausgeht. Allerdings hat die Form auch in diesem Fall einen entscheidenden Nachteil: Interessen müssen öffentlich vor Publikum artikuliert werden. Die Vertreter des politisch-administrativen Systems laufen hierbei Gefahr, sich allzu sehr profilieren zu wollen, die Planer warten unter Umständen mit einem Überangebot an Informationen auf und auf Bürgerseite findet aufgrund der unterschiedlich ausgeprägten Artikulationsfähigkeit eine soziale Selektion der Interessen statt. Diese Probleme treten bei allen formalisierten öffentlichen Veranstaltungen auf; als Lösungsansatz hat sich eine professionelle, extern vergebene Moderation bewährt, die sich o.g. Gefahren bewusst ist und ihnen entgegenwirkt.

Obwohl bei der Bürgerversammlung natürlich unter Umständen ein reger informeller Austausch zwischen allen Beteiligten stattfindet, ist sie als

---

<sup>251</sup> auch ‚Einwohnerversammlung‘, s. Bischoff, Selle Sinning 2005, S. 86ff, grundlegend dazu Köppler 1992

Information kategorisiert, da diese hier das vorrangige Ziel der Kommunikation ist. Dies gilt ebenso für die oftmals gesetzlich verankerten **Einwohnerfragestunden**<sup>252</sup> wie auch für **Vortrags- und Diskussionsveranstaltungen**.<sup>253</sup> Allerdings erzeugen diese Verfahren durch ihre Diskursform auch Informationsfluss in Richtung der planenden Instanz, und sie können – bei zeitlicher Kontinuität – auch Grundlage nachhaltiger Kooperationen werden.

Einwohnerfragestunden werden im Umfeld von Ratssitzungen im Ratssaal abgehalten, die Hemmschwelle zur Beteiligung ist hier ‚in der Höhle des Löwen‘ sehr hoch. Eine öffentlichkeitswirksame Vor- und Nachbereitung ist unabdingbar, um das Verfahren nicht zur sinnentleerten Pflichtübung verkommen zu lassen.

Vortrags- und Diskussionsveranstaltungen lassen mehr Raum für zielgruppenorientierte Gestaltung, weshalb sie als niedrigschwelliger einzustufen sind. Dafür ist auch der Grad der Einflussnahme wesentlich geringer, da Beiträge der Bürger – wenn überhaupt – nur indirekt in die Entscheidungsgremien getragen werden. Insofern sind Diskussionen und vor allem Vorträge am ehesten unter der Kategorie Information zu fassen.

**Exkursionen und Ortsbegehungen**<sup>254</sup> sind Sonderformen der eventbasierten Informationsvermittlung, sie sind entweder themenspezifisch gestaltet oder dienen der umfassenden Bestandsaufnahme.

In beiden Fällen wird die Information am Ort ihres Inhaltes vermittelt. Das mag banal erscheinen, ist aber sehr wichtig: Das Objekt der Information, die Botschaft also, ist hier zugleich eines der Medien der Vermittlung. Die Vorteile sind der Realitätsbezug bzw. die unmittelbare Überprüfbarkeit des gesprochenen Wortes – das liegt auf der Hand – und eine erheblich verstärkte Einprägung beim Empfänger – das lehrt die Mnemotechnik.<sup>255</sup> Darüber hinaus können durch Informationsvermittlung vor Ort im Falle der Ortsbegehung im eigenen Quartier sogar Identifikationseffekte erzielt werden.

---

<sup>252</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 88ff

<sup>253</sup> ebenda S. 90ff, vgl. Regionale Arbeitsgemeinschaft Bremen/Niedersachsen 2003

<sup>254</sup> ebenda S. 93ff

<sup>255</sup> merken Sie sich ihre Einkaufsliste, indem sie die einzelnen Positionen - beim Blick in die Schränke - im Geist auf dem Weg zum Supermarkt ‚ablegen‘ und - auf dem realen Hinweg - wieder ‚einsammeln‘; dazu grundlegend Buzan 2000

Exkursionen finden, wie der Begriff schon sagt, außerhalb, an dem Planungsgegenstand vergleichbaren oder auch an nachahmenswerten Orten statt.

Vor- und Nachbereitung bzw. Dokumentation jeder Ortsbegehung oder Exkursion sind Bestandteil des Verfahrens, denn auch diese Form ist nur ein Baustein in einem erfolgreichen Beteiligungsprozess und kann nicht sinnvoll für sich stehen.

### *Bewertung*

Um die Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen über Inhalte anstehender Planungen oder Beteiligungsprozesse zu informieren, sind offenkundig besonders solche Verfahren geeignet, die ihre Aufmerksamkeit erregen. Sinnvoll erscheint daher zunächst eine Filterung nach lebensweltlich relevanten Themen, dann die zielgruppengerechte Aufbereitung der Inhalte. Sowohl Printmedien als auch die Lokalpresse können sich dabei an entsprechenden gängigen Formaten junger Kultur orientieren. Darüber hinaus ist das Motivationspotenzial der Selbstdarstellung durch die Veröffentlichung eigener Inhalte als sehr hoch einzustufen, wenngleich mit hohem Aufwand verbunden. Der haptische Reiz von Printmedien ist nicht computervermittelt darzustellen. Dennoch könnten computervermittelte Öffentlichkeiten wie z. B. soziale Netzwerke hier ihre Stärken beweisen, laufen sie doch bei der Zielgruppe den herkömmlichen Informationsmedien ohnehin gerade den Rang ab.

Ausstellungen hingegen sind aufgrund Ihrer notwendigen Breitenwirksamkeit eher ungeeignet, bei der Zielgruppe besondere Aufmerksamkeit zu erregen. Gleiches gilt für Bürgerversammlungen und Einwohnerfragestunden – wenn nicht gerade ein virulentes, die Zielgruppe direkt betreffendes Problem auf der Tagesordnung steht. Für Jugendliche und junge Erwachsene ist es besonders wichtig, sich ernst genommen zu fühlen, und als vollwertige Mitglieder der Gesellschaft respektiert zu werden. Diese Botschaft beugt nachhaltiger Frustration bei den Betroffenen vor, jedoch lässt sie sich am ehesten in Verfahren vermitteln, bei denen Auftreten, Volljährigkeit, Artikulationsvermögen, soziale Etikette und Lebenserfahrung keine entscheidende Rolle spielen – was bei Bürgerversammlungen aufgrund des diskursiven Kommunikationsmodus noch eher der Fall ist als bei Fragestunden. Die obigen Verfahren immanente informelle Kommunikation wäre in ihrer sozialen Wirksamkeit weder in einer

simulierten Ausstellung im Netz noch in virtuellen Versammlungen oder Fragestunden abzubilden, eine Metakommunikation in transformierter Form, wie etwa Chats, Shoutboxes oder entsprechend gewidmete Forenstränge, über gemeinsam rezipierte Inhalte ist dort jedoch durchaus nicht selten.

Versammlungen bzw. Diskussionsveranstaltungen erfordern ein Sozialverhalten, das eingeübt werden muss, und allzu leicht entstehen Konkurrenz-Situationen zwischen den Beitragenden, die dem Erfolg sowohl auf der inhaltlichen wie auch auf der zwischenmenschlichen Ebene zum Nachteil gereichen. Hier ist die Zielgruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen besonders benachteiligt.

Ortsbegehungen und Exkursionen finden an realen Orten statt; sie wären allenfalls als gemeinschaftliche Nutzung einer dreidimensionalen Stadtsimulation in eine computergestützte Form übertragbar. Die Teilnahme an derartigen Veranstaltungen setzt ein Interesse an den jeweiligen Orten voraus, das bei jüngeren Menschen, die meist noch keine endgültige Wahl ihres Lebensmittelpunktes vollzogen haben, als unterdurchschnittlich ausgeprägt gelten kann. Allerdings bergen Besichtigungen konkreter Orte durch ihre Anschaulichkeit ein hohes Motivationspotenzial, wenn die Hemmschwelle zur Teilnahme erst einmal überschritten wurde.

### 2.3.3 Formelle Beteiligung

Unter die Kategorie Beteiligung fallen sowohl formelle als auch informelle Verfahren, die neben der Kommunikation auch eine Mitwirkung oder gar Beeinflussung von Ergebnissen durch den Bürger ermöglichen. Formell definierte und institutionell eingebundene Verfahren sind:

Auslegung, Anhörung, Erörterung, Bürgerbeauftragte, Beiräte, Ausschüsse, Petitionen, Anträge, sowie Bürgerbegehren und -entscheide.

#### *Verfahren*

Bei der klassischen Form der Bürgerbeteiligung, der **öffentlichen Auslegung**<sup>256</sup> werden Planungen beispielsweise in einer Amtsstube für die Bürger über einen

---

<sup>256</sup> BauGB §§ 3, 4; Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 98

Zeitraum von mindestens zwei Wochen zur Einsicht aufbewahrt; über Ort, Zeit und Inhalte informiert die Planungsbehörde auf ortsüblichem Weg, etwa in der Lokalpresse. In BauGB, BImSchG, Gesetz zur Prüfung der Umweltverträglichkeit, VwVfG und diversen Fachplanungsgesetzen der Bereiche Straßen und Abfall ist dieses Verfahren vorgeschrieben. Jeder Bürger kann unabhängig vom Betroffenheitsgrad Einwände formulieren, die von den Planern bzw. ausführenden Behörden zu prüfen sind. Eine Stellungnahme zu den Ergebnissen der Prüfung ist den Einwendern unbedingt mitzuteilen – schon um sie nicht zu frustrieren; ein Anrecht auf direkte Einflussnahme besteht aber nicht. Inwieweit hier Bürgerinteressen tatsächlich im Sinne echter Mitwirkung in Planungen einfließen, ist also von der Haltung der Behörde abhängig. Die attraktive und verständliche Aufbereitung der Informationen, eine niedrigschwellige Form der Auslegung, eine öffentlichkeitswirksame Bekanntmachung und nicht zuletzt qualifizierte Vermittlung bei Fragen und Einwänden sind nicht immer selbstverständlich. Auslegungen können also, müssen aber keineswegs einer Planung breite Akzeptanz und hohe Qualität verleihen, zuweilen werden sie als ‚notwendiges Übel‘ in Minimalversion<sup>257</sup> durchgeführt.

Im Zusammenhang mit einer Auslegung wird häufig die Gelegenheit zur **Anhörung und Erörterung**<sup>258</sup> angeboten, teilweise sind diese Veranstaltungen auch in den Gemeindeordnungen der Länder vorgeschrieben. Dabei wird dem Recht, gehört zu werden, eine über den schriftlichen Einwand hinausgehende, diskursive Form gegeben. Je nach Naturell der Gehörten kann das Gewicht der Einwände so verstärkt oder abgeschwächt werden; unzweifelhaft ist, dass dem Bürger ein direkteres Gefühl von Einwirkung suggeriert wird, weil er mit den Verantwortlichen ‚vis à vis‘ kommuniziert. Es liegt auf der Hand, dass somit die Einflussnahme der Betroffenen nach ihrer Artikulationsfähigkeit gewichtet wird, insofern wirkt das Verfahren sozial selektiv. Dennoch ist die Anhörung und Erörterung unter den oben beschriebenen Voraussetzungen (besonders bei Ergebnisoffenheit) durch ihren diskursiven Charakter gerade im Konfliktfall eine Bereicherung des Planungsprozesses. Hier können Planer und Verwaltung „dem

---

<sup>257</sup> eine Übersicht der Minima bieten Scholz, Selle 1996

<sup>258</sup> Auch ‚Hearing‘, s. BauGB § 3, vgl. Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 101ff

Volk aufs Maul schauen“. Wie befriedigend und motivierend diese Verfahren für den Bürger letztlich sind, hängt nicht nur von dessen Erwartung, sondern auch von der Kommunikationskompetenz und wiederum der Haltung beider Seiten ab. Dabei spielt das Feedback auf die Einwände eine ebenso zentrale Rolle wie die spezifische Streitkultur; ein bloßer Protest, ein „sich Luft machen“ wirkt hier kontraproduktiv und führt zu verhärteten Fronten.

Diesen Nachteil einer Verzerrung oder Eskalation durch ungleiche bzw. mangelnde Artikulationsfähigkeiten vermeiden die Verfahren **Petition und Bürgerantrag**,<sup>259</sup> weil sie formal sehr genau gefasst sind. Andererseits erzeugen die Regeln gerade des Bürgerantrags auch eine hohe Schwelle – in Rheinland-Pfalz beispielsweise muss die Berechtigung zu einem Antrag selbst erst einmal beantragt werden. Dafür erzwingen die Antragsteller aber mit einer Petition ein Anhörungsrecht, im Fall des Bürgerantrags mancherorts sogar eine außerordentliche Beratung der Einwände durch den Gemeinderat. Durch Unterschriften-Quoren erhalten die schriftlich formulierten Einreichungen durchaus demokratische Legitimation und können erheblichen öffentlichen Druck erzeugen – eine wirksame Bekanntmachungsstrategie vorausgesetzt. Andererseits sind die formalen Hürden für Petitionen und Bürgeranträge so hoch gesteckt, dass nicht jeder Bürger als dafür qualifiziert gelten kann. Man muss zunächst von dem Verfahren wissen, dann die Formalia studieren, Fristen einhalten und das Quorum erbringen. Erst durch ein – mit erheblichem Zeitaufwand gekoppeltes – außergewöhnliches Engagement also kann eine Interessensgruppe auf diesem eigen-initiativen Weg Einfluss nehmen.

**Bürgerbeauftragte**<sup>260</sup> sind ein Beispiel für Vertreterbeteiligung. Dieses Vorgängerkonzept des Quartiersmanagements wurde zuerst in Skandinavien und Holland angewandt und wurde in Deutschland – abgesehen von Rheinland-Pfalz – kaum institutionalisiert. Der Bürgerbeauftragte soll als Ansprechpartner für die Anliegen der Bürger, als Ratgeber und Sachverständiger fungieren, um

---

<sup>259</sup> Die nach Bundesländern verschiedenen Verfahrensregeln sind in den Kommunal- und Gemeindeordnungen bzw. Landesverfassungen niedergelegt, vgl. auch Bischoff, Selle, Sinning S. 104

<sup>260</sup> ebenda, S. 107ff, ausführlicher s. Franke 1999

unparteiisch Kommunikation auf Augenhöhe zwischen Planungsinstanz und Betroffenen zu vermitteln. Im Gegensatz zu projektorientierten Anwaltsplanern und auf eine Zielgruppe bzw. thematisch festgelegten Sachbeauftragten<sup>261</sup> sind hier alle bürgerlichen Belange im Blickfeld. Als niedrigschwelliger und kostenloser Zugang zu Sachverstand in Verfahrensfragen verstanden, kann ein Bürgerbeauftragter sicher die Bürgerseite in ihrer Interessensartikulation stützen; allein die Forderung nach Unabhängigkeit erscheint problematisch. Im Quartiersmanagement ist das Profil des Bürgerbeauftragten konsequent eingebettet; er ist hier die personifizierte ‚intermediäre Ebene‘.

Die einflussreichste Institution für bürgerschaftliche Interessensvertretungen ist der **Beirat**, bzw. der **Ausschuss**.<sup>262</sup> Diese Gremien, die je nach Gemeindeordnung vom Gemeinderat berufen oder auch durch einen Bürgerantrag konstituiert werden, sind thematisch spezifiziert und zeitlich befristet. Sie können aber Entscheidungen direkt bewirken oder zumindest Empfehlungen aussprechen, die vom Rat gehört werden müssen. Die Zusammensetzung aus Fraktionsmitgliedern und ratsfremden Bürgern kann eine spezielle Interessensgruppe stärken und somit zum sozialen Ausgleich beitragen, so sie in diesem Sinne gestaltet wird. Dies geschieht durch Berufung oder Wahl der Mitglieder und ist also vom politischen Willen abhängig. Die besondere Stärke dieses Verfahrens liegt in der Unterstützung marginalisierter gesellschaftlicher Gruppen, es ist daher als Steuerungsinstrument der politisch-administrativen Seite zu verstehen.

Durch strategische Kommunikation<sup>263</sup> ist der Einfluss von Bürgern in Ausschüssen und Beiräten durch die ‚Profis‘ allerdings allzu leicht auszuhebeln, ihre Mitwirkung muss schon ehrlich gewollt sein. Darüber hinaus sind nicht für alle Themen und Gruppen auf Bürgerseite Vertreter vorhanden, die an Ausschussarbeit kompetent mitwirken können – oft mangelt es an der Befähigung. Also sind Beiräte und Ausschüsse, anders die Verfahren **Bürgerbegehren** und **Bürgerentscheid**,<sup>264</sup> eher als hochschwellige Beteiligungsangebote einzuschätzen. Bei letztgenannten hingegen kann der

---

<sup>261</sup> z. B. für speziell Ausländer oder für Rechtsfragen

<sup>262</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 111ff

<sup>263</sup> gemeint ist hier z. B. das Vorenthalten von Information

<sup>264</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 114ff, ausführlich hierzu Paust 2005



einzelnen ganz direkt im Rahmen einer Abstimmung Einfluss auf politische Entscheidungen nehmen. Allerdings unter diversen Einschränkungen: Begehren und Entscheid sind zeitlich punktuell und nur zu bestimmten Themen zugelassen, und müssen außerdem erst beantragt und durch ein Quorum legitimiert werden. Es handelt sich um ein basisdemokratisches Instrument, dessen formal-juristische Hürden hoch aufgelegt sind,<sup>265</sup> um Partikularinteressen und Banalitäten von vornherein auszufiltern. Begleitende Informationen und Veranstaltungen (wie z.B. Ortsbegehungen) sind unerlässlich, da es sich um ein reines Entscheidungsverfahren handelt; es kann als solches nicht für sich alleine stehen. Unterschieden wird in Bürgerbegehren, die Entscheidungen beeinflussen oder Beratung erzwingen können, und -entscheide, die direkt umgesetzt werden müssen; hier ist die lokale Gemeinschaft tatsächlich souverän. In der Regel ist das Verfahren eingebettet in einen Informations- und Kommunikationsprozess, für dessen Gestaltung und Ausstattung die administrative Seite Sorge zu tragen hat; insofern müssen auch hier grundsätzlicher politischer Wille und Ergebnisoffenheit gegeben sein.

### *Bewertung*

Die öffentliche Auslegung, gekoppelt mit Anhörung und Erörterung, kann u. U. für die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene attraktiv gestaltet werden – vorausgesetzt, das die Bekanntmachung die Zielgruppe erreicht und motiviert, und das die ausgelegten Informationen in verständlicher und ansprechender Form aufbereitet werden. Es reicht dazu nicht aus, im Amtsblatt die Auslage eines Bebauungsplans bekanntzugeben. Eine interaktiv kommentierbare, digitale Karte innerhalb eines sozialen Netzwerkes wäre beispielsweise offenkundig erfolgversprechender.

Die weiteren formal festgeschriebenen Verfahren der Beteiligung unterliegen der Bedingung der Volljährigkeit bzw. Geschäftsfähigkeit, und sind damit nur für einen Teil der Zielgruppe zugänglich. Die Diskussion um die Altersgrenze für die

---

<sup>265</sup> das Minimalquorum für einen Bürgerentscheid liegt z. B. in Schleswig-Holstein bei 25% Zustimmung

Wahlberechtigung<sup>266</sup> wäre hier analog zu führen, ist aber nicht Gegenstand der Arbeit. Lange Antragswege, hohe Genehmigungsschwellen und Verbindlichkeit sind weitere Merkmale der Verfahren Beirat, Ausschuss, Begehren und Entscheid. Es erfordert einen langen Atem, also ein gefestigtes Interesse und Engagement, mit diesen Mitteln effektiv Einfluss auch Planungsentscheidungen zu nehmen. Für Menschen mit geringer Lebenserfahrung und wechselnden Interessen sind diese Formen – abgesehen von der Teilnahme an einer Abstimmung – eher unattraktiv. Beiräte und Ausschüsse bedürfen intensiver und direkter Viele-zu-Viele-Kommunikation, die nur unzureichend in computervermittelter Form darstellbar ist. Begehren und Entscheide hingegen basieren auf Information und Zustimmung oder Ablehnung durch Unterschrift – sie lassen sich leicht in eine computervermittelte Form übertragen, ein sicheres digitales Identifikationssystem als gegeben vorausgesetzt.

Bürgerbeauftragte können gerade in der Zielgruppenbeteiligung auf spezielle Bedürfnisse eingehen und ihre Kommunikationsmodi an die jeweilige Gruppe anpassen. Abhängig von einer geeigneten Persönlichkeit haben Bürgerbeauftragte die Möglichkeit, einerseits Jugendliche und junge Erwachsene zu aktivieren, zu motivieren und langfristig einzubinden, andererseits deren Interessen angemessen zu vertreten. Diese auf der zwischenmenschlichen Ebene basierende Chance ist in eine computervermittelte Beteiligungsform übertragbar, wenn die Ansprache den zielgruppenspezifischen Kommunikationsmodi genüge tut; wenn z.B. der Bürgerbeauftragte (auch) als Facebook-Freund auftritt.

#### 2.3.4 Informelle Beteiligung

Weitere Beteiligungsformen, die nicht gesetzlich oder institutionell festgeschrieben sind, kommen in der Praxis oft in Kombination mit Verfahren der Information oder Kooperation als Bestandteil von Beteiligungsprozessen vor; sie werden im Folgenden als informelle Formen diskutiert.

Dazu zählen: Bürgernahe Beratung, Aktion Ortsidee, Planungszelle, Arbeitsgruppe, Bürgergutachten, Planning for Real, Zukunftswerkstatt, Perspektivenwerkstatt, Zukunftskonferenz und Real Time Strategic Change.

---

<sup>266</sup> vgl.: Stiftung f. d. Rechte zukünftiger Generationen, 2008

## Verfahren

Das Verfahren der **bürger nahen Beratung**<sup>267</sup> ähnelt jenem des Bürgerbeauftragten mit dem Unterschied, dass der Berater nicht explizit und ausschließlich für eine Interessensvertretung bestellt wird. Ein Fachmann wird hier aufsuchend zur Information oder Aktivierung vor Ort eingesetzt, die Beratung kann kontinuierlich oder nur einmalig erfolgen; immer findet sie vor Ort, ‚am Bürger‘ statt. Der Berater muss neben den spezifischen Fachkenntnissen über Kommunikationskompetenzen verfügen, die gewährleisten, dass es im Gespräch nicht zu einer top-down Situation, zu einer Bevormundung kommt.

Bürger nahe Beratung kann Bestandteil beispielsweise einer **Aktion Ortsidee**<sup>268</sup> sein. Diese kollektive Kreativtechnik ist eine Anwendungskonfiguration einiger oben genannter Instrumente und ähnelt in Ablauf und Zielsetzung stark der **Zukunftswerkstatt**.<sup>269</sup> Hierbei wird zunächst Kontakt zu Bewohnern eines Quartiers oder Dorfes aufgenommen und über ein Problem oder eine Planung informiert. Aus interessierten Bürgern werden dann Projektgruppen zusammengestellt, die gemeinsam unter Anleitung den Bestand<sup>270</sup> analysieren und bewerten, um dann Ideen und Visionen zu formulieren. Erst dann folgt eine Filterung unter dem Aspekt der Machbarkeit. Der kreative Prozess ist somit nicht mit der hemmenden Kenntnis von Sachzwängen überfrachtet. Die Ergebnisse werden im Rahmen einer Ausstellung oder Ortsbegehung öffentlich präsentiert und danach im Gemeinderat diskutiert. So soll in Kooperation mit den Bürgern bzw. Bewohnern die Vorstufe zum Entwicklungskonzept eines Ortes als Planungsgrundlage erstellt werden.

Derartige Prozesse sind sehr aufwändig. Einerseits sind sie nicht ohne unabhängige und fachkundige Moderation leistbar, andererseits erfordern sie transparente Kommunikation, Ergebnisoffenheit und Durchhaltevermögen.

---

<sup>267</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 120ff; sie ist auch Bestandteil der Anwaltsplanung, vgl. 2.3.5 ‚Verfahren‘

<sup>268</sup> ebenda S. 124ff, entstammt, wie der Name andeutet, den Beteiligungsmethoden der Dorferneuerung

<sup>269</sup> ebenda, S. 138ff, Ködelpeter 2003, ausführlich: Jungk, Müllert 2000

<sup>270</sup> in der Regel den baulichen Bestand, auch eine soziometrische Bestandsaufnahme wäre aber denkbar

In ähnlicher, aber verbindlicherer Weise funktioniert die **Planungszelle**.<sup>271</sup> Eine Gruppe von 15-30 Personen wird per Zufallsauswahl als Zelle bestimmt, die im Rahmen von Blockveranstaltungen unter fachkundiger Anleitung Gutachten zu einer anstehenden Planung oder auch einem sozialen Problem erstellt. Die Teilnehmer erhalten einen Arbeitsvertrag und eine Vergütung; der Bürger wird hierdurch in einen Expertenstatus erhoben, seiner Arbeit wird durch die Bezahlung ein Wert beigemessen, der sich als Anerkennung motivierend niederschlägt. Da das Verfahren relativ aufwändig in der Vorbereitung und teuer in der Durchführung ist, wird es selten als Entscheidungshilfe für Problemlösungen herangezogen.

Merkmale von **Arbeitsgruppen**,<sup>272</sup> sei es nun im Rahmen der Planungszelle oder als Bestandteil anderer Verfahren, sind die Gruppengröße und -zusammensetzung, der Betreuungsmodus bzw. der Grad von Eigenständigkeit, das Themenspektrum, die Kontinuität und die zeitliche Intensität sowie die Entscheidungsbefugnisse. Grundsätzlich bedürfen alle Formen von Arbeitsgruppen immer einer vorhergehenden Aktivierung, eines konstituierenden Initials, und müssen in kommunikative Umfelder eingebettet sein. Auch hier gilt es, die Arbeit der Bürger – zuweilen auch wider besseres Wissen – mit Ernsthaftigkeit anzuerkennen und möglichst frühzeitig etwaige Ergebnisse in Planungsprozesse einfließen zu lassen; nur so sind Arbeitsgruppen auch ohne Vergütung als Instrument nachhaltiger Motivation und insbesondere für zielgruppenspezifische Beteiligung<sup>273</sup> wirksam.

Ohnehin bereits motivierte und engagierte Bürger werden im Verfahren **Planning for Real**<sup>274</sup> direkt angesprochen und eingebunden. Sie bilden eine Form der

---

<sup>271</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 129ff, Reinert (b) 2003; auch ‚Bürgergutachten‘; 1971 entwickelt von Peter C. Dienel, der dafür 2003 das Bundesverdienstkreuz 1. Klasse erhielt, vgl. Dienel 2002

<sup>272</sup> hier handelt es sich eher um eine Methode als um ein Verfahren, wie auch eingeräumt wird bei:

Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 126ff

<sup>273</sup> Der „Zielgruppenbeteiligung“ widmen Bischoff, Selle, Sinning 2005 eine eigene Überschrift auf S. 161, wenngleich sie sie als Anwendung zuvor gelisteter Verfahren auf spezifische Bevölkerungsteile kennzeichnen, z.B. wäre ein Nachspaziergang für Frauen als Zielgruppen-Ortsbegehung klassifizierbar

<sup>274</sup> (erfunden von ) Gibson 1979; s.a. [www.planning-for-real.de](http://www.planning-for-real.de); Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 135ff, Bonas, Schwarz 2003

Arbeitsgruppe, die selbst einen Beteiligungsprozess anstößt und begleitet. Zu diesem Zweck wird ein selbst gebautes Modell des von Planung betroffenen Stadtteils an verschiedenen Orten im Quartier ausgestellt und gemeinsam modifiziert. Flankiert wird diese aktivierende Phase von Elementen der Gemeinwesenarbeit wie etwa der Organisation von Nachbarschaftshilfe. Eine große Veranstaltung bzw. Versammlung der Bürger schließt die Modellphase zusammenfassend und konsensorientiert ab, dabei sollen sich Arbeitsgruppen zu Teilaspekten konstituieren, die in der Folge den Planungsprozess stellvertretend begleiten. Das Verfahren stützt sich explizit auf vorhandene soziale und kreative Kompetenzen der „treibenden Kräfte“ (moving spirits) im Quartier. Eine Besonderheit ist dabei die die Arbeit am physischen Modell eines Stadtteils vor Ort.

Bei der **Zukunftswerkstatt**,<sup>275</sup> **Perspektivenwerkstatt**,<sup>276</sup> **Zukunftskonferenz**<sup>277</sup> und beim **Real Time Strategic Change**<sup>278</sup> wird jeweils eine zuvor mit anderen Methoden aktivierte Gruppe von Bürgern an einem Ort, in einem Raum versammelt; für einen Zeitraum von mehreren Tagen, meist an einem Wochenende, arbeiten sie dann in der Großgruppe und auch in kleineren Arbeitsgruppen zusammen. Gruppendynamik, Interessensbündelung und sozialer Zusammenhalt befeuern im Idealfall das Engagement auch über die Veranstaltung hinaus. Bei allen vier Formen wird phasenweise vorgegangen, alle vier richten den Blick auf die Zukunft. Diese moderierten Verfahren avisieren positive, visionäre Bilder und Vorstellungen der Zukunft, um dann die notwendigen Schritte und Ziele für die Verbesserung der vorgefundenen Situation bzw. für die Optimierung einer anstehenden Planung zu formulieren. Gegenseitiges Kennenlernen, Bestandsaufnahme und Problematisierung sind jeweils Grundlage für die Entwicklungsarbeit.

Die Zukunftswerkstatt wird stringent vom Allgemeinen zum Besonderen, vom Problem zur Lösung hin strukturiert und bedarf deshalb einer engen Leitung

---

<sup>275</sup> s.o.

<sup>276</sup> auch ‘Community Planning Weekend’ oder ‘Action Planning’, vgl. Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 143ff; ausführlich von Zadow 2003, Wates 2000, sowie weiterführend: <http://www.communityplanning.net/>

<sup>277</sup> auch Appreciative Inquiry Summit, vgl. Weisbord, Janoff 1995; <http://www.futuresearch.net/>, Bischoff, Selle Sinning 2005, S. 147ff

<sup>278</sup> Ursprünglich für Wirtschaftsunternehmen entwickelt, s. Bischoff, Selle Sinning 2005, S. 151ff

durch Moderation. Allerdings sind Ergebnisoffenheit und Flexibilität in der Themenwahl geeignet, bei den Teilnehmern kreative Potentiale freizusetzen.

Die Perspektivwerkstatt legt den Fokus eher auf breite Konsensbildung zu einem konkreten Projekt. Besonderer Wert wird auf die schnelle Visualisierung von Teilergebnissen gelegt. Eine Gruppe projektspezifisch ausgesuchter lokaler Akteure hat dabei eine Lenkungsfunktion, sie soll gemeinsam mit einer möglichst breiten Masse von Bürgern bzw. Betroffenen das anstehende Projekt optimieren und die weiteren Schritte der Durchführung konsensual verankern. Sowohl die thematische Eingrenzung als auch die Zusammensetzung der Leitungsgruppe entscheiden über den Erfolg des Verfahrens; Perspektivwerkstätten bedürfen deshalb einer sorgfältigen, zeitintensiven Vorbereitung.

Die Zukunftskonferenz unterscheidet sich von der Zukunftswerkstatt durch die größere Teilnehmerzahl und die offenere Organisation. Sie intendiert eine starke Identifikation mit dem Stadtteil und strebt die Entwicklung von langfristigen Entwicklungsziele und Leitbildern an. Die Teilnehmergruppe soll die Bevölkerung möglichst repräsentativ abbilden, um keine Interessen zu vernachlässigen und um Ungleichgewichte zu minimieren.

Im Unterschied dazu ist der Real Time Strategic Change, ursprünglich entwickelt, um Mitarbeiter in Wirtschaftsunternehmen zu motivieren, auf Umsetzung, auf direkte Veränderung vorgefundener Defizite gerichtet. Dabei werden sowohl die Themen, hier die konkrete Stadtentwicklung bzw. deren Planung, als auch die Organisationsstrukturen und die Organisation der Zusammenarbeit, hier das Gemeinwesen, in den Blick genommen. Real Time Strategic Change soll die Teilnehmer motivieren, Handlungsbedarfe zu benennen und die Arbeit unverzüglich aufzunehmen. Die angestrebten Ergebnisse und Ziele sind der Leitungsgruppe dabei bereits im Vorhinein klar, das Verfahren soll auf breiter Basis Konsens darüber erzeugen und vor allem die Verteilung der Arbeit und Verantwortung auf viele Schultern gewährleisten. Real Time Strategic Change muss insgesamt sorgfältig vorbereitet, die Moderation speziell muss präzise konzentriert sein, um diesen Effekt zu erzielen.

### *Bewertung*

Die bürgernahe Beratung ist offenkundig gut geeignet für die Zielgruppenbeteiligung – die entsprechende Kommunikationskompetenz des Beraters vorausgesetzt. Besonders Jugendliche und junge Erwachsene aufzusuchen ist mehr noch als bei anderen Gruppen erfolgversprechender als eine allgemeine Ansprache. Eine persönliche E-Mail, ein Chataufruf oder auch ein technisches Hilfsangebot hinsichtlich der Mediennutzung sind denkbare Transformationen des Verfahrens in eine computervermittelte Form, das wesentliche Merkmal der face-to-face-Kommunikation einer persönlichen Beratung allerdings wäre dabei nicht vollständig zu erhalten.

Die besonders für Jugendliche und junge Erwachsene interessante Eigenschaft der Aktion Ortsidee ist der offene Umgang mit Kreativität. Losgelöst von Sachzwängen können in der ersten Phase auch Träume und Spinnereien Anerkennung finden. Die kontinuierliche Mitarbeit durch alle Phasen des Verfahrens mag zwar ein bei der Zielgruppe eher seltenes langfristiges Engagement und Durchhaltevermögen erfordern, in einzelnen Phasen wie der Ideenfindung oder auch der Ortsbegehung oder der Ausstellung jedoch besteht hier durchaus motivierendes Potenzial. Computervermittelte kollektive Kreativitätstechniken, (Konkreativität), sind hinlänglich bekannt und wären hier integrierbar; ein Anreiz-System oder ein Wettbewerbsgedanke könnte die Akzeptanz des Verfahrens bei der Zielgruppe erhöhen. Allerdings wurde die Aktion Ortsidee in der Dorferneuerung für Zielgruppen entwickelt, deren soziale Kohäsion jener der Bewohner eines städtischen Quartiers und erst recht jener von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in benachteiligten Gebieten bei weitem überstiegen dürfte. Fraglich bleibt, ob das Verfahren ohne dieses im Dorf oftmals vorgefundene Potenzial überhaupt greifen kann.

Gerade der Respekt vor lebensweltlicher Kompetenz des Bürgers, den Arbeitsvertrag und Bezahlung signalisieren, ertüchtigt die Planungszelle, Menschen zum bürgerschaftlichen Engagement langfristig zu motivieren. Die durch dieses Verfahren erreichbaren Bürger sind aber so wenige, und durch die

notwendige Freiheit, sich zu verweigern, auch sozial derart selektiert, dass Planungszellen oder auch Bürgergutachten nur bei ganz speziellen, konkreten Problemen unter hohem Handlungs- und Legitimationsdruck sinnvoll erscheinen; für eine massenwirksame Aktivierung sind sie nicht geeignet.

Als Teilnehmer an einer Planungszelle, ausgestattet mit einem Arbeitsvertrag und dem Gefühl, als Experte ernst genommen zu werden, kann ein Jugendlicher oder junger Erwachsener das Selbstwertgefühl und die Reputation der eigenen Person steigern. Hierin liegt ein großes Potenzial, die Zielgruppe zu motivieren. Wenn auch nicht massenwirksam, so ist dieses Verfahren doch für den einzelnen eine intensive Erfahrung, und führt im Erfolgsfall zu nachhaltigem Engagement. Teilbereiche der Organisation von Planungszellen lassen sich ohne weiteres auch computervermittelt abbilden; besonders das gemeinsame Arbeiten an einem Dokument, die nahezu unerschöpfliche Verfügbarkeit von Information und die automatische Protokollierung von Meinungsäustauschen sind Stärken der Technologie, die dem Verfahren zuträglich wären. Die Anzahl an Blockveranstaltungen, also an physischen Treffen, könnte so reduziert werden, was die Mitarbeit für den Einzelnen ggf. erleichterte, obschon die soziale Dynamik und die durch direkte Kommunikation erreichte Abstimmung nicht ganz ohne physische Zusammenkünfte auskommen kann.

Hinsichtlich der kommunikationstechnologischen Transformierbarkeit gilt obiges auch für Arbeitsgruppen, fraglich ist hier die Eignung für die Zielgruppe. Jugendliche und junge Erwachsene sind für eine freiwillige Mitarbeit ohne Vergütung schwerer zu aktivieren als andere Gruppen, und nur spezifische Themen sind geeignet, die notwendige Aufmerksamkeit zu erregen.

Beim Planning For Real wird die Zielgruppe eher durch ein bereits laufendes Verfahren angesprochen, also als Adressat zweiter Ordnung, denn als Initiator bzw. Adressat erster Ordnung, denn Gemeinwesenarbeit ist kein Bestandteil von junger und Jugendkultur.

Dem Namen nach verböte sich eigentlich der Versuch, Planning For Real virtuell zu organisieren. Plausibel wird der Gedanke erst durch Hinzudenken eines virtuellen Modells des Stadtteils, das sich auf einfachste Weise online modifizieren ließe. Die Faszination von Simulationen dreidimensionaler



Gegebenheiten, die Vorteile der Gleichzeitigkeit, der Dimensionslosigkeit und schließlich die punktgenaue Verortung von Informationen wären technologische Verfahrenspotentiale für ein virtuelles Planning For Real, deren optimale Anwendungsvarianten sich nicht im Rahmen dieser Bewertung erörtern lassen.<sup>279</sup>

Gerade die Besonderheit des Verfahrens, am Modell und zugleich am Ort des Geschehens zu arbeiten – diese doppelte Simulation – birgt in ihrer gedachten Transformation in computervermittelte Formen enorme Möglichkeiten sowohl hinsichtlich der Motivation der Zielgruppe als auch der Organisation und Ergebnisqualität.

Die Verfahren Zukunftswerkstatt, Perspektivwerkstatt, Zukunftskonferenz und Real Time Strategic Change erfolgen allesamt im Rahmen eines konkreten befristeten Zusammentreffens ihrer Teilnehmer – der Zusammenarbeit liegt die Kommunikation von Vielen zu Vielen zugrunde. Dabei kann sich am besten einbringen, wer sicher auftritt und seine Interessen zu artikulieren versteht. In Gesprächssituationen mit divergierenden Interessenslagen ist zudem ein langer Atem von Nöten. Insofern sind Jugendliche und junge Erwachsene dabei tendenziell benachteiligt; allerdings lassen sich oben genannte Verfahren in ihrer Offenheit auch zielgruppenspezifisch gestalten.

In computervermittelter Form können hier allenfalls die Vor- und Nachbereitung erfolgen, eine ortsunabhängige Abbildung der eigentlichen Gruppenkommunikation mit Mitteln der Kommunikationstechnologie wäre beim derzeitigen Stand der Technik hingegen wenig zweckdienlich. In Form mittelbarer Kommunikation ließe sich zwar eine elektronische Konferenz organisieren, jedoch verlören die Verfahren ihre wesentliche Dynamik, wären hier doch weder Zeit noch Ort stringent. Es ist wohl aktuell kaum möglich, die Motivationspotenziale der Technologie für mehr als nur Einzelaspekte dieser komplexen Verfahren zu nutzen.

### 2.3.5 Kooperation

Im Gegensatz zu Teilhabe der Bürger durch ein ‚sich beteiligen‘ oder ein ‚beteiligt werden‘ wird hier mit Kooperation die heterarchische Aushandlung

---

<sup>279</sup> Vorschläge zur Weiterentwicklung: s. Kap. 5

einer Entscheidung im Zusammenspiel zahlreicher Akteure bezeichnet. Es gilt: Der Prozess wird umso komplexer, je kleiner die Hierarchiehöhe bzw. je größer das Maß an Heterarchie gestaltet werden kann. Die Komplexität derartigen Vorgehens ist ferner der Anzahl der Akteure, ihrer unterschiedlichen Organisationsformen, Wissensstandards und Wertvorstellungen geschuldet. „Völlig auszuhebeln ist die Ungleichheit der „Verhandlungsmasse“ jedoch nicht.“<sup>280</sup>

Es ist möglich, auch ohne eine allmächtige, letztlich weisungsbefugte Instanz<sup>281</sup> durch komplizierte Aushandlungen konsensuale Kompromisse und Ergebnisse zu erzielen, wenn die Akteursparteien einander vertrauen, und kontinuierlich, engagiert und ergebnisoffen nach Lösungen suchen. Das funktioniert nur bei dauerhafter personeller Stringenz und ist sehr zeitintensiv. So müssen kooperative Entscheidungsprozesse immer von Stellvertretern der Interessensgruppen durchgeführt werden, die das Vertrauen der jeweiligen Gruppe genießen, die mit Zeit, Kompetenz und Motivation ausgestattet sind, und die sich hinter verschlossenen Türen beraten. Nur in einer solchen Binnenöffentlichkeit, die ein Vertrauensverhältnis schützt, müssen die Partner eine feindliche Polung der Transaktionsdynamik nicht fürchten. Die Beschränkung von Kommunikation und das Ermöglichen derselben bilden insofern keinen Gegensatz.<sup>282</sup>

Ist dieser Prozess in ein kommunikatives Umfeld eingebettet,<sup>283</sup> kann verhindert werden, dass sich die Unterhändler in einen exklusiven Klub verwandeln, dessen Eigendynamik letztlich nicht mehr nachvollziehbare Ergebnisse produziert. Die Kommunikation nach außen erst wirkt dauerhaft legitimierend.<sup>284</sup>

Die hier unter Kooperation gelisteten Verfahren sind Runder Tisch, Mediation, Workshop, Forum und Anwaltsplanung.

---

<sup>280</sup> Selle 1994, S. 75

<sup>281</sup> i. d. R. die planende Behörde

<sup>282</sup> Vgl. Boettner 2005, S. 51

<sup>283</sup> Verfahren der Kategorie Information, s. o.

<sup>284</sup> vgl. Selle 1994, S. 83ff, Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 172

## *Verfahren*

Im **runden Tisch**<sup>285</sup> ist das Prinzip der Kooperation verbildlicht: Es existiert kein Kopfende. Alle Betroffenen und involvierten Akteursgruppen einer Planung sollten hier in gleicher Stärke vertreten sein und gleiches Stimmrecht haben; sie treffen sich zur Beratung und kontinuierlichen Weiterentwicklung eines Themas oder eines Projektes in regelmäßigen Abständen. Derartige Beratungsgremien können auf diversen Ebenen (Kreis, Stadt, Land) eingerichtet und beratend bis entscheidend befugt sein. Stehen sich die Interessen der vertretenen Gruppen diametral gegenüber, ist der Konflikt vorhersehbar; in solchen Fällen ist die **Mediation**<sup>286</sup> der Entscheidungsfindung durch unparteiische Dritte sinnvoll. Ziel ist es dann, die Kommunikation der Parteien so zu lenken, dass ohne Eskalation eine jede vertretene Perspektive dargestellt werden kann, um anschließend nach konsensfähigen Positionen, nach Synergien und win-win-Optionen zu suchen. Der Erfolg dieses Unterfangens ist maßgeblich von der Persönlichkeit des Mediators und von seinem Vertrauenscredit bei allen beteiligten Akteuren abhängig – der Grad der Zuspitzung bestimmt die Vorgehensweise.

Zur Ermittlung des Handlungsbedarfes oder in der Frühphase von Planungen kann der (kooperative) **Workshop**<sup>287</sup> zum Einsatz kommen. Zunächst wird dabei ein Thema formuliert oder ein Planungsproblem umschrieben. Durch geeignete Aktivierungstechniken motivierte Bürger treffen sich dann an einem möglichst ungewohnten, neutralen Ort mit Planern, Fachleuten und Vertretern der Entscheidungsgremien, um gemeinsam das Problem zu erörtern. Das Verfahren unterscheidet sich nur insofern von jenen der Kategorie Beteiligung, als dass die Grundsätze des kooperativen Handelns dabei berücksichtigt werden: Verhandeln auf Augenhöhe, vertrauensbildende personelle Stringenz, Einbettung in ein kommunikatives Umfeld. Der Workshop dient als zeitlich punktuell Instrument der Ideenfindung und sollte – wie grundsätzlich auch alle

---

<sup>285</sup> Bischoff, Selle, Sinning 2005, S. 183

<sup>286</sup> ebenda, S. 187ff, Mediation erfordert Distanz in der Kommunikation und ist daher besonders sinnvoll in indirekten Medien darstellbar; vgl. Märker, Trénel 2003; M. besetzt ein ganzes Feld der Konflikt- und Kommunikationsforschung, zuletzt wieder im Fokus der Aufmerksamkeit in Streit um Stuttgart 21

<sup>287</sup> Bischoff, Selle Sinning, S. 177ff, auch Werkstattgespräch, bei Bendisch 2003 auch Planungswerkstatt, ausführlicher Revers 2004

Beteiligungsveranstaltungen – zeitnahen Niederschlag in Entscheidungen oder Umsetzungskonzepten finden.

Das **Forum**<sup>288</sup> ist eine kooperative Institution für kontinuierliche Information und Beratung kommunalpolitischer Fragen, darunter auch Planungen. Unterscheidungsmerkmale solcher Foren sind deren Trägerschaft, die Konstitutionsinitiative (als verstetigte Bürgerinitiative bottom-up oder administrativ top-down initiiert), ihre Raumebene (Nachbarschaft bis Stadt), thematische Eingrenzungen und die gewählte Arbeitsweise (Offen für alle oder durch gewählte Vertreter besetzt). Foren existieren also in unterschiedlichen Ausprägungen von reinen Informationsreihen über Konfliktbühnen bis hin zum meinungsbildenden Entscheidungsgremium. Als institutionalisierte, dauerhafte Form der Teilhabe sind sie der Kondensationskeim für Arbeitsgruppen und Bürgerinitiativen zu spezifischen Themen. Foren erleben Konjunktur zumeist in Konfliktfällen,<sup>289</sup> bedürfen aber eines harten Kerns engagierter Bürger, um dauerhaft zu existieren.

Zielgruppenspezifische, besonders für marginalisierte und artikulationsschwache Gruppen ausgelegte Planungskoooperation gewährleistet die **Anwaltsplanung**.<sup>290</sup> Ein unabhängiger Fachmann wird damit beauftragt, entsprechende Gruppen zu aktivieren und in Planungsprozesse einzubinden. Der Anwalt erkundet die Interessen und Wünsche seiner Klienten, um sie mit seiner Fachkenntnis in den jeweiligen Planungs- und Entscheidungsgremien einzubringen. Dabei wirkt er aber nicht nur in dieser Richtung, Ziel ist zugleich die Befähigung der Gruppe zur Selbsthilfe, ähnlich der bürgernahen Beratung.<sup>291</sup> Die Anwaltsplanung basiert auf der Erkenntnis, dass Planungsprozesse nie wertneutral ablaufen und im Sinne einer pluralistischen Planungskultur der schwächste Akteur am ‚runden Tisch‘ eines Kooperationsprozesses unterstützt werden muss.

---

<sup>288</sup> Bischoff, Selle Sinning, S. 180ff, auch Stadtteilforum, s. Schwarz-Österreicher 2003

<sup>289</sup> nach eigener Beobachtung vor Ort, vgl. 6.1

<sup>290</sup> Eine Art zielgruppenspezifischer Bürgerbeauftragter, vgl. 2.3.3; erfunden von Paul Davidoff für benachteiligte schwarze Bevölkerungsgruppen in den USA; s.a. Bischoff, Selle, Sinning 1995, S. 173ff,

<sup>291</sup> s. 2.3.4

## *Bewertung*

Am runden Tisch versammeln sich Vertreter von identifizierbaren Interessens- und Betroffenengruppen. Jugendliche und junge Erwachsene mit ihren schnell wechselnden Interessen sind schwerlich in derartige Gruppen einzuteilen. Ihre Bereitschaft, einen einzelnen als Vertreter zu akzeptieren, ist daher auch als geringer einzustufen als bei anderen Gruppen, da dies die Akzeptanz und Verinnerlichung von Prinzipien der repräsentativen Demokratie voraussetzt. Darüber hinaus ist einer langfristige und kontinuierliche Mitarbeit am runden Tisch eher von gefestigten Persönlichkeiten mit klaren Zielvorstellungen zu erwarten, derweil die jeweils vertretene Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen während des möglicherweise langen Arbeitszeitraumes eines runden Tisches einen hohen personellen Durchsatz erfährt. Artikulationsvermögen und Auftreten sind Erfolgsparameter bei der Vertretung von Interessen im kooperativen Kontext; die Zielgruppe ist hierin benachteiligt.

Die Transformation des Verfahrens in computervermittelte Formen ist beispielsweise in Form eines computervermittelten Forums<sup>292</sup> denkbar, Meinungsbilder, Abstimmungen und verbindliche Ergebnisse wären so durchaus darstellbar, allein die face-to-face-Kommunikation ließe sich nicht adäquat abbilden.

In Konfliktfällen ist eben diese face-to-face-Situation der wesentliche Schlüssel zur Lösung. In emotionalisierten Gesprächssituationen wächst die Bedeutung der nonverbalen Kommunikation, die Sachebene tritt in den Hintergrund. Eine erfolgreiche, nachhaltige Mediation von Konflikten ist beim derzeitigen Stand der Technik nur im Realraum denkbar, allein ihre Vorbereitung, die umfassende Information, lässt sich gut computervermittelt organisieren.

Für die Zielgruppe besonders wichtig sind Toleranz und Kommunikationskompetenz der Mediationsinstanz, da eine eskalationsarme Konfliktfähigkeit hier noch vergleichsweise geringfügig ausgeprägt ist – wird diese doch offenkundig durch Lebenserfahrung erworben.

---

<sup>292</sup> zu unterscheiden ist das hier gemeinte computervermittelte Forum als technischer Kommunikationsmodus vom weiter oben als Beteiligungsverfahren beschriebene Forum

Für Workshops sind Jugendliche und junge Erwachsene, wie für andere zeitlich eng gefasste Gruppenveranstaltungen auch, wohl stärker als andere Gruppen allein über die Inhalte zu gewinnen. Da das gesellschaftliche Verantwortungsgefühl, die Solidarität und der Gemeinsinn vergleichsweise weniger ausgeprägt sind, als bei anderen Gruppen, ist ein Engagement nur in Themenfeldern zu erwarten, die sich durch unmittelbare lebensweltliche Relevanz für die Zielgruppe auszeichnen. Die Grundsätze des kooperativen Handelns sind hierbei eher eine Herausforderung für die übrigen Teilnehmer an einem Workshop, denn es erfordert erhöhte Toleranz und Flexibilität, Jugendliche und jungen Erwachsene ernst zu nehmen und ihnen Vertrauen und Respekt zu signalisieren. Vielleicht lässt sich aber gerade diese Schwierigkeit teilweise durch die Organisation von „elektronischen“ Workshops eliminieren, da hier vielleicht ohne Ansehen der Person, auf Augenhöhe kommuniziert werden kann. Heterarchische Kommunikationsstrukturen sind ein wesentliches Merkmal der computervermittelten, daher auch stark regelbasierten Kommunikation.

Foren erweisen sich besonders auf Dauer als sozial stark selektiv, es sammeln sich hier oft die ‚üblichen Verdächtigen‘, deren Artikulationsbedürfnis und Selbstdarstellungstrieb – wenn ungebremst – exklusiv wirken kann. Foren können punktuell die Bühne für den Vortrag von Konflikten und Interessen Jugendlicher und junger Erwachsener darstellen, deren dauerhaft, kontinuierliche Mitwirkung ist aber aufgrund der bereits genannten Eigenschaften (schnell wechselnde Interessen, geringere Artikulationsfähigkeit, geringeres gesellschaftliches Verantwortungsgefühl, geringere Bereitschaft zu langfristigem Engagement) eher unwahrscheinlich. Forum ist auch die Bezeichnung einer online-Kommunikationsform, die auch die wesentlichen Funktionen bereithält, das kooperative Beteiligungswerkzeug direkt in computervermittelte Formen zu übertragen. Vor- und Nachteile des Wegfalls der face-to-face-Kommunikation und der räumlichen und zeitlichen Stringenz wären dabei von Fall zu Fall abzuwägen.

Die bereits ausführlich behandelten Schwächen der Zielgruppe sind durch die Anwaltsplanung gut zu beheben – sie ist gleichsam die ‚Königsdisziplin‘ der Zielgruppenbeteiligung. Dabei besteht die Gefahr einer falschen Abhängigkeit,

wenn der Anwalt von der planenden Behörde eher zur vorsorglichen Beschwichtigung eingesetzt wird. Optimaler Weise übernimmt eine intermediäre Organisation die Trägerschaft. Anwaltsplanung ist eine Art gewollt parteiische Mediation, das Selbstverständnis und die Persönlichkeit müssen der avisierten Gruppe angepasst sein; dies gilt besonders hinsichtlich der subkulturellen Nuancen der vergleichsweise intoleranten Gruppe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Deren Kommunikation mit dem ‚Anwalt‘ ist ohne weiteres auf allen computervermittelten Kanälen denkbar, wenn nicht sogar auf diese Weise optimal zu gestalten. Es erfordert vom Betroffenen erheblich weniger Motivation bzw. Überwindung, spontan eine E-Mail oder SMS zu verfassen, als sich zur Sprechzeit an einem bestimmten Ort einzufinden. Eine zielgruppenaffine Netz-Repräsentanz des ‚Anwalts‘ in den einschlägigen sozialen Netzwerken könnte die Akzeptanz fördern helfen; die zusätzliche persönliche Ansprache jedoch ist wahrscheinlich unverzichtbar.

#### 2.3.6 E-Partizipation

Die kommunikationstechnologischen Fortschritte der letzten 15 Jahre haben den Möglichkeitsraum für kollektive Verfahren in den Bereichen Information, Kommunikation und Kooperation erheblich erweitert. Das Fassungsvermögen eines Versammlungsortes und der Zeitraum des Zusammentreffens bilden nicht länger die Grenzen von Gruppenkommunikation und kooperativem Handeln, denn unter Bedingungen der neuen Technologien sind Kommunikationsprozesse von Ort und Zeit weitgehend unabhängig geworden ; entsprechend innovative Formen der Beteiligung sind unter Anwendung der Technologien bereits entwickelt und erprobt worden. Die allgemein unter dem Begriff E-Partizipation dokumentierten Verfahren sind jedoch in vielen Beispielen noch ganz direkte Übersetzungen der konventionellen Beteiligungspraxis in das andere Medium.<sup>293</sup>

---

<sup>293</sup> Marshall McLuhan beschreibt diesen Effekt schon 1967 als typisch in der Einführungsphase neuer Medien – auch das Fernsehen wurde zunächst beispielsweise zur Ausstrahlung aufgezeichneter Theateraufführungen verwendet, bevor sich medienspezifische Formen und infolge dessen auch angepasste Inhalte entwickelten, vgl. Baltes u.a. 2001, S. 9f

„Bei der ‚Emergenz neuer Medien ist immer zu beobachten, daß sie sich zunächst an älteren Medien orientieren, bevor sie sich am Maßstab der eigenen technischen Möglichkeiten messen.“<sup>294</sup>

Zur Veranschaulichung: Eine Öffentliche Auslegung, bei der der Plan statt in der Amtsstube auf der Amts-Website abgelegt wird, und bei der die Einwendungen auch per E-Mail eingereicht werden können, bleibt doch eine öffentliche Auslegung mit anderen Mitteln. Die Verwendung des Internets als Vermittlungsmedium ist dabei kein formkonstituierendes Merkmal. Sicherlich sind in Durchführung und Wirkung Unterschiede zwischen der „analogen“ und der „digitalen“ Variante der öffentlichen Auslegung festzustellen; diese Unterschiede jedoch sprechen mitnichten für die Bevorzugung der einen oder anderen Variante – den Vorteil beispielsweise, den Plan gegebenenfalls direkt am Computer der jeweiligen Haushalte zugänglich zu machen, diese mögliche Erweiterung der Öffentlichkeit einer Planung in den privaten Bereich der Betroffenen hinein also, wird konterkariert von der technischen Unzulänglichkeit handelsüblicher Computerbildschirme für die Darstellung großer Planwerke.

Die häufig aufgestellte Formel „Internet + Partizipation = E-Partizipation“<sup>295</sup> ist symptomatisch für ein grundsätzliches Missverständnis: Das Internet ist mehr als nur ein Megafon, als eine elektronische Verstärkung; es ist eine Sammlung verknüpfter Medien, die einer eigenen, spezifischen Logik folgen, die gefüllt ist mit unüberschaubarem Inhalt und flankiert von unbegrenzt diversifizierbaren Kommunikationskanälen. Kenntnis und Verwendung der immanenten Regeln und Gesetzmäßigkeiten jedoch sind für die Effektivität (eines jeden Mediums) elementar, und hier besteht noch immer ein Bedarf an Aneignung und Einübung der sog. neuen Medien auf breiter gesellschaftlicher Ebene, was letztlich Konventionen über die Verwendungsregeln hervorbringen wird; der Begriff ‚Medienkompetenz‘ bezeichnet internalisierte Kenntnis davon und sicheren Umgang damit.<sup>296</sup>

Direkte Übersetzungen herkömmlicher Formen und Verfahren werden daher hier unter dem Begriff E-Partizipation nicht geführt; sie generieren weiter nichts als ein – gegenüber in herkömmlichen Medien verfassten Beteiligungsmethoden –

---

<sup>294</sup> Bolz 1990, S. 116

<sup>295</sup> Z.B. Schulze-Wolf 2007, Überschrift S. 9

<sup>296</sup> Nach Baacke 1996 umfasst Medienkompetenz: Medien-Kritik, -Kunde, -Nutzung und -Gestaltung



gesteigertes Maß an Interaktionsmöglichkeiten. Erst wenn der Plan im Netz auch medienspezifisch modifiziert dargestellt wird, wenn also beispielsweise die Inhalte einer Planung wenigstens in adäquater Auflösung, bildschirmgerechter visueller Aufbereitung und mit Hintergrundinformation verknüpft eingestellt würden, wenn neben dem Einwand via E-Mail beispielsweise auch eine Diskussionsplattform vorhanden wäre, erst dann wäre das Verfahren als genuine E-Partizipation zu klassifizieren.

Derart medienspezifisch neu entwickelte Verfahren und Formen der E-Partizipation sind allerdings noch nicht weit genug standardisiert, um sie mit feststehenden Begriffen zu benennen. Viele der in der Praxis durchgeführten Verfahren erscheinen bei jeder Anwendung gleichsam als Neuentwicklungen; sie werden analog zum technischen Fortschritt jeweils neu aufgelegt. Es handelt sich dabei nach den herkömmlichen Kategorien zumeist um Gemenge – sowohl hinsichtlich der Formen als auch der eingesetzten Technologien. Einordnungen nach obigem Schema, also beispielsweise nach „E-Information, E-Participation“ und „E-Cooperation“<sup>297</sup> vermischen allzu leicht das jeweilige Verfahren mit der technischen Umsetzung, den jeweiligen „Internet-Tools“.<sup>298</sup> Eine konsequente Kategorisierung nach den jeweils herangezogenen technischen Mitteln jedoch erscheint ebenfalls nicht sinnfällig, lassen sich doch mit ein und demselben „Tool“ vollkommen unterschiedliche Verfahren von Beteiligung gestalten.

Die Gliederung in ‚E-Information‘, ‚E-Consultation‘ und ‚E-Decision-Making‘<sup>299</sup> ist eine verblüffend einfache, am Ergebnis orientierte Ordnung, die allerdings ausschließlich auf behördenseitige Angebote bezogen ist. Die Kategorien bleiben in ihrer Differenzierung hinter jenen herkömmlicher Verfahren zurück, und sie lassen auch keine Trennschärfe erkennen, im Gegenteil, sie sind konsekutiv aufgebaut – eine jede kann nur auf Grundlage der vorherigen bestehen.

Die Sortierung in ‚E-Information, E-Transparenz, E-Konsultation, E-Petition, E-Diskurs‘<sup>300</sup> differenziert elektronisch gestützte Beteiligungsformen in Analogie zu herkömmlichen Verfahren, jedoch nicht etwa entlang eines spezifischen

---

<sup>297</sup> vgl. Sinning 2005, Graphik S. 10

<sup>298</sup> ebenda

<sup>299</sup> UN 2008

<sup>300</sup> [www.e-demokratie.org/elektronische-beteiligungsformen](http://www.e-demokratie.org/elektronische-beteiligungsformen) (29.10.2010)

Merkmals, sondern vielmehr multidimensional nach Vorkommen. Dieser den realen Verfahren der aktuellen Praxis umbeschriebene Kategorisierung mangelt es ebenfalls an der für eine theoretische Modellierung notwendigen Trennschärfe, denn:

„Die zur Anwendung gekommene Kategorisierung soll nicht implizieren, dass das jeweilige Format nicht mit anderen Formaten verknüpft werden kann. In der Praxis treten diese Formate jedoch häufig in Mischformen auf.“<sup>301</sup>

Ein weiterer Vorschlag, E-Partizipation nach dem „aufsteigenden Grad der Verbindlichkeit“<sup>302</sup> zu ordnen, erscheint für die Sortierung konkreter, abgeschlossener Praxisbeispiele gut geeignet. Denn innerhalb der aktuell verfügbaren online-basierten Kommunikationsformen sind Nutzungsweisen vom rein passiven Rezipieren der angebotenen Inhalte bis hin zur ausgewiesenen identifizierbaren Anmeldung – verbunden mit der Möglichkeit zum Einstellen eigener Inhalte, für sogar die rechtsverbindliche Verantwortung des Autors bestehen kann – in differenzierten Abstufungen möglich. Die Kategorien würden damit nicht direkt die zur Anwendung gekommenen Formen, sondern vielmehr das ‚Wie‘ ihrer Anwendung abbilden. Allerdings erlaubt auch dieser Zugriff keine trennscharfe theoretische Ordnung, da die Verbindlichkeit sowohl von Kommunikation als auch von Entscheidungen in einem Beteiligungsverfahren – auch gewollt – über dessen zeitlichen Verlauf flottieren kann.

Möglicherweise muss einer Kategorisierung im Feld des noch so jungen Gegenstands der online-Bürgerbeteiligung bzw. E-Partizipation zunächst die Entwicklung ganz neuer Kategorien, basierend auf einer umfassenden empirischen Erhebung – insbesondere zu den Ergebnissen abgeschlossener Verfahren – vorangehen.<sup>303</sup>

„Allerdings dominieren zurzeit Einzelfallbeschreibungen, während vergleichende empirische Klassifikationen und Evaluationen noch die Ausnahme sind. Daher sind zurzeit keine empirisch fundierten repräsentativen und verallgemeinerbaren Aussagen über Effekte oder Erfolgsfaktoren von E-Partizipation möglich.“<sup>304</sup>

---

<sup>301</sup> ebenda

<sup>302</sup> Westholm 2003, S. 124

<sup>303</sup> vgl. v.a. die Empfehlungen für zukünftige Forschungen bei Kuhn 2006, S. 222ff

<sup>304</sup> Ifib 2008, S. 4 (29.10.2010)

Daher wird im Folgenden nur mehr der Versuch unternommen, einige originäre Merkmale der E-Partizipation zu identifizieren, und diese, wie zuvor, unter Berücksichtigung der Zielgruppe Jugendlicher und junger Erwachsener zu bewerten.

Gängige Formen der E-Partizipation sind:

Info-Mail, Informationswebsite, Dokumentenarchiv, Newsletter(-Abonnement), Mailumfrage, Online-Fragebogen, Online-Abstimmung, Gästebuch, Planungswiki, Diskussionsforum, Experten- und Beschwerdechat, Planspiel, Online-Dialog und soziales Netzwerk mit Orts- oder Themenbezug.<sup>305</sup>

E-Partizipation wird in diesen Formen sowohl alleinstehend als auch in Ergänzung zu einem konventionellen Prozess durchgeführt; E-Partizipation wird auch als Konfiguration mehrerer oben aufgeführter Verfahren angewendet und bezieht dabei auch noch weitere Anwendungen wie Mediendatenbanken oder Simulationswerkzeuge mit ein. So gut wie jede neue Entwicklung der computervermittelten Kommunikation ist auch für Beteiligungsverfahren adaptierbar. Die Beispiele aus der Praxis in Deutschland sind sehr unterschiedlich ausgeprägt, Standards in Form und Ablauf von Verfahren der E-Partizipation wurden noch nicht etabliert, jedoch haben sich bereits einige Hinweise auf originäre Merkmale der E-Partizipation aus der begleitenden Forschung ergeben:

#### *Kanalverfügbarkeit*

Die Initiative zu – nicht explizit formellen – Verfahren der E-Partizipation kann von allen informierten Akteuren eines Planungsszenarios ausgehen. Jeder kann eine Mail schreiben und massenhaft versenden, jeder kann eine Website einrichten, mit Inhalten bestücken und auf aktuellem Stand halten. Die neuen Produktionsmittel für Massenkommunikationen erfordern heute weder ein Expertenwissen noch nennenswerte finanzielle Aufwendungen, und sind insofern im Gegensatz beispielsweise zu Fernsehsendungen, Ausstellungen oder

---

<sup>305</sup> Auch diese Liste stellt keine trennscharfe Ordnung dar, da manche der genannten Formen kombinierte Konfigurationen anderer genannter Formen sein können, vielmehr handelt es sich um eine ungeordnete Liste von Verfahren, wie sie in den zahlreichen Beispielstudien der begleitenden Forschungsliteratur benannt werden.

Printmedien auf breiter Basis verfügbar.<sup>306</sup> Und auch die Instrumentalisierung bestehender Kommunikationsplattformen wie etwa sozialer Netzwerkseiten für die Veröffentlichung von Inhalten bezüglich eines Ortes oder Themas erfordert nur ein wenig Erfahrung und Zeit. Weder hinsichtlich der Kosten noch der notwendigen technischen Fähigkeiten besteht also heute noch eine unüberwindliche Hürde zur Initiation von bürgerlicher Mitwirkung an Entscheidungen von öffentlichem Belang wie etwa in der Stadtplanung.

„Was wir in Deutschland brauchen ist die Erkenntnis, dass Partizipation (Online und Offline) ein lebensnotwendiges Element nachhaltiger Demokratie darstellt und dass ein pro-aktives Diskursmanagement im Sinne staatlicher Dienstleistungen zur Sicherung von Demokratie zu verstehen ist.“<sup>307</sup>

Diskursmanagement hat sich politisch bis dato noch nicht als erforderliche Dienstleistung manifestiert,<sup>308</sup> obschon es von privater Seite bereits angeboten wird.<sup>309</sup> Insofern ist eine Folge der E-Partizipation in einer potentiellen Verschiebung der Machtverhältnisse zu sehen. Weder der politisch-administrative Komplex noch die freie, aber professionelle Presse haben noch ein Monopol auf die Herstellung von Öffentlichkeit und die Besetzung von Themen. Allerdings ist das oft ersehnte Zeitalter der digitalen Basis-Medien-Demokratie<sup>310</sup> dadurch nicht angebrochen. Die Verfügbarkeit der Kommunikationskanäle erzeugt nicht per se auch Initiative, aufgrund der schieren Masse an Sendern wohl aber ein ‚Rauschen‘, in dem dauerhafte Aufmerksamkeit für ein Thema ein rares Gut geworden ist. Ob der neue Überfluss verfügbarer Kanäle sowohl auf Empfänger- wie auch auf Senderseite zu einer neuen, sich potenzierenden politischen Öffentlichkeit oder nur zu einer Verstärkung der konventionellen Strukturen führen wird, ist noch nicht abzusehen:

---

<sup>306</sup> ausführlich s. 3.1

<sup>307</sup> Initiative eParticipation 2004, S. 23

<sup>308</sup> Die Mediation „auf Augenhöhe“ des Stuttgart 21-Konflikts durch Heiner Geissler stellte nach eigener Aussage ein Novum dar

<sup>309</sup> s.. beispielsweise <http://www.wegewerk.de>, <http://www.zebralog.de>, <http://www.buergerbeteiligung-online.de>

<sup>310</sup> Z.B. Rötzer 1995; Mitchell 1996, Castells 2004(a)

### *Reinforcement oder Empowerment?*

Mit den Verfahren der E-Partizipation eröffnen sich unzweifelhaft neue Möglichkeiten für Beteiligung hinsichtlich der Organisation, der Kommunikation und auch der Motivation. Allerdings ist auch mit einem idealerweise qualitativ aufgewerteten Beteiligungsangebot nicht per se auch quantitativ stärkere Beteiligung gegeben. Vertreter der ‚Reinforcement‘-These<sup>311</sup> argumentieren, Beteiligungsangebote im Internet würden nur von jenen gesucht und angenommen, die ohnehin schon politisch aktiviert sind und sich auch bereits in herkömmlichen Formen beteiligt hätten. Insofern sei durch die Qualität von E-Partizipation eine Verbesserung bzw. Verstärkung der bereits vorhandenen Beteiligung zu erwarten, nicht aber die Erschließung bis dato unbeteiligter Gruppen.<sup>312</sup> Die These basiert zunächst auf der Annahme, das Internet sei ein „Suchmedium“.<sup>313</sup> Nur jene Bürger, die sich ohnehin für Politik interessieren, werden auch gezielt nach entsprechenden Angeboten suchen, das Internet wirkt – so verstanden – selektiv. Weiterhin besteht die Schwelle zur Beteiligung nach dieser Interpretation nicht in der Technik der Vermittlung, sondern hat ihre Hintergründe in „Sozialisierung, Integration und persönlichen Ressourcen wie etwa Bildung“<sup>314</sup> – sie wäre demnach nicht auf technischem Wege zu verringern. Studien, die diese Thesen stützen, untersuchen die Initiatoren und die Nutzer von vorhandenen Beteiligungsangeboten, sowie deren Benutzbarkeit bzw. usability. Da sich aber die Angebote nach wie vor immer weiter entwickeln, und da der Parameter der Motivation zur Nutzung, der joy-of-use, noch ungeklärt ist, lässt sich aus dem empirischen Material allenfalls folgern, dass bisherige Angebote der E-Partizipation keine oder wenig mobilisierende Wirkung hatten. Das Internet jedoch entwickelt sich unterdessen vom Such- zum Finde-Medium – immer häufiger finden Informationen ihren Weg zum potentiell interessierten Nutzer von alleine – auf technisch (cookies, Nutzerprofile) oder sozial (Empfehlung, persönliche Suchanfrage) organisiertem Weg. So wird die Reinforcement-These

---

<sup>311</sup> vgl. Sinning 2005, S. 10

<sup>312</sup> vgl. v.a. Kuhn 2006, Siedschlag, Rogg, Welzel 2002, S. 34, 37

<sup>313</sup> Westholm 2005, S. 48

<sup>314</sup> Kuhn 2006, S. 99

sich im Zuge der Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten immer wieder von neuem beweisen müssen.

„Empowerment“<sup>315</sup> hingegen meint im Kontext von E-Partizipation eine Verschiebung der Machtverhältnisse durch die veränderten Bedingungen der Produktion und Verbreitung von Information – die Produktionsmittel für Meinungsbildung sind heute kompetenten Internetnutzern ein Stück weit zugänglich geworden, und darin ist die Möglichkeit einer basisdemokratischen globalen Netzkultur angelegt.

„Insgesamt erhöhen sich innerhalb einer Netzöffentlichkeit Anzahl und Dichte der Öffentlichkeitsakteure – es treten neue „Sprecher und Kommunikateure“ hinzu, zuvor periphere Akteure können sich besser positionieren, außerdem wird die Bildung neuer Akteurskollektive unterstützt.“<sup>316</sup>

Auf das Potenzial bezogen ist diese These unstrittig, es bleibt allein die Frage, ob es auch so kommen wird. Hier sei wiederum auf die laufende Ausgestaltung von Formen und Verfahren verwiesen, die in der Summe letztlich die Verfasstheit des Mediums ausmachen, und zu der auch die vorliegende Arbeit einen Beitrag leisten soll. Einige in jüngster Zeit abgeschlossene E-Partizipationsangebote legen den Schluss nahe, dass zumindest einige wenige Verfahren durchaus ein Mobilisierungspotenzial aufweisen.<sup>317</sup>

Jugendliche und junge Erwachsene sind verhältnismäßig unterdurchschnittlich zum politischen Engagement motiviert. Eine Verstärkung des – nur marginal vorhandenen – Beteiligungswillens ist daher bei der Zielgruppe weniger zielführend, als der Versuch einer Neu-Mobilisierung bzw. Erst-Aktivierung. Die bisher erprobten Verfahren der E-Partizipation eignen sich dafür bis auf wenige Ausnahmen aber offenbar nicht.<sup>318</sup> Für diese Zielgruppe wäre folglich ein Angebot zu entwickeln, das „Empowerment“ zu leisten vermag.

„Die heute viel stärker ausgeprägte Souveränität der sich Engagierenden, eigene Beziehungsnetze aufzubauen und zu managen sowie die Zugehörigkeit und Abgrenzung nach eigenen Bedürfnissen und Interessen selbst zu bestimmen, ist dabei wesentlich stärker als bisher berücksichtigt. Das Netz kann dadurch neue Zielgruppen erschließen, indem es Gruppen erreicht, denen die traditionellen

---

<sup>315</sup> vgl. Sinning 2005, S. 9f,

<sup>316</sup> Bieber 1999, S. 187

<sup>317</sup> ifib 2008, S. 7

<sup>318</sup> s. Stiftung Mitarbeit 2007

Formen der Bürgerbeteiligung, wie sie durch die Vereine und Parteien angeboten werden, nicht mehr gerecht werden.“<sup>319</sup>

*„Usability“ und „Joy-of-Use“*

‘Usability‘, die Benutzbarkeit, ist weiter zu unterscheiden in die Auswahl nützlicher Inhalte und in die funktionale Benutzbarkeit – also vielleicht einfach in ‚use‘ und ‚ability‘ – beides kann und sollte an die jeweils avisierte Zielgruppe angepasst werden. Bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen liegen inhaltliche Interessensschwerpunkte z.B. eher auf den Freizeit- Spiel- und Sportangeboten der städtischen Infrastruktur, wohingegen kulturelle Einrichtungen klassischer Ausprägung, Verkehrs- und Grünplanung sowie langfristige Leitbildentwicklung weniger im Fokus liegen dürften. (Die jeweiligen Zielgruppeninteressen sind entweder ohnehin offenkundig, oder sie sind leicht analytisch zu ermitteln)

Die Funktionalität bzw. die „Art der Präsentation“<sup>320</sup> von Online-Angeboten ist an den Mediennutzungsgewohnheiten der Zielgruppe zu orientieren – auch diese sind gegebenenfalls in einer vorhergehenden Untersuchung zu ermitteln. Sms, persönliche E-Mail, Chat, Forum und soziale Netzwerkseiten werden verhältnismäßig stark von Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzt, wobei offenbar ein Trend zur Kommunikation über die internen Messaging Dienste sozialer Netzwerkseiten<sup>321</sup> und zur Nachfrage nach Bild- Video- und Audio-Inhalten besteht.<sup>322</sup> Dagegen werden beispielsweise Newsletter-Abonnements, Dokumentendownloads, E-Votings, spezifische Info-Websites, virtuelle Rathäuser und Behörden, Online-Formulare und Internetkonferenzen von der Zielgruppe unterdurchschnittlich stark genutzt.

„Joy-of-use“ meint den Spaß an der Nutzung, die Motivation zur Wahrnehmung eines Beteiligungsangebotes. Hier ist der Blick auf artfremde Online-Angebote hilfreich, die für die Zielgruppe geschaffen wurden, und die von dieser besonders stark angenommen werden<sup>323</sup> – im Falle der überdurchschnittlich im Netz aktiven

---

<sup>319</sup> Dopfer, Becker 2005, S. 9

<sup>320</sup> Schröter 2005, S. 33

<sup>321</sup> Sog. ‚one-stop‘-Lösung vereinfachter Zugang zum Kommunikationsangebot, wie empfohlen von ifib 2008

<sup>322</sup> vgl. ARD/ZDF Online-Studie 2009: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/> - problematisch ist der große Anteil nicht Berufstätiger, geringfügig Gebildeter und der weiblichen Bevölkerung insgesamt an der Gruppe der Offliner, allerdings nicht unter Jugendlichen, vgl. MPFS 2009

<sup>323</sup> ausführlich dazu MPFS 2009

Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine echte Herausforderung an die Medienkompetenz der Initiatoren.<sup>324</sup> Die konkrete Ausgestaltung von Online-Beteiligungsangeboten ist heute stark abhängig von der Medienkompetenz kommunaler Verwaltungsspitzen, von deren Einstellung und Strategie.<sup>325</sup> Es liegt auf der Hand, dass diese nicht mit den erfolgreichen, profitorientierten Kommunikations- und Unterhaltungsangeboten der freien Wirtschaft konkurrieren können. An dieser Stelle sind soziale Netzwerkseiten, Online-Spiele und Simulationen hervorzuheben, denen im Folgenden ein gesondertes Kapitel<sup>326</sup> gewidmet ist. Namentlich die Computerspiel-Industrie setzt heute die Standards hinsichtlich ‚usability‘ und ‚joy of use‘.

Das Spiel als Anreiz zur Beschäftigung mit ‚ernsthaften‘ Inhalten ist Konzept von sogenannten Lernspielen oder serious games.<sup>327</sup> Konkrete Potenziale des Spiels, besonders online, in computervermittelter Form, für die Partizipation an Stadtentwicklung bzw. die Beschäftigung mit dem unmittelbaren Wohnumfeld allerdings sind bisher in den Planungswissenschaften nur selten thematisiert worden.<sup>328</sup>

Das Konzept des „stealth teaching“<sup>329</sup> beschreibt diesen neuen Ansatz: Es wäre demnach zunächst nicht notwendig, dass sich Jugendliche und junge Erwachsene für eine Beteiligung an der Gestaltung ihres Lebensumfeldes interessieren. Es würde ausreichen, wenn sie sich für eine Anwendung, beispielsweise ein Computerspiel interessieren, das durch den schieren Spaß, den ‚joy-of-use‘ motiviert. Wenn sich dieses Spiel dann inhaltlich mit der Gestaltung des eigenen Stadtteils auseinandersetzt, wäre eine Aktivierung, gar ein ‚Empowerment‘ auf diesem subversiven Wege berechtigt zu erhoffen.

### *Große Zahl*

Die deutsche Medienöffentlichkeit, insbesondere in ihrer aktuellen kommunikationstechnologischen Prägung, ist mit der herkömmlichen Form von

---

<sup>324</sup> vgl. Schröter 2005, S. 32; Kuhn 2006, S. 216

<sup>325</sup> Vgl. Kuhn 2006

<sup>326</sup> S. Kap. 3

<sup>327</sup> vgl. 3.4

<sup>328</sup> vgl. Friedrich 2005, dagegen ist die Partizipation im Allgemeinen durchaus ein Gegenstand der Computerspiel-Wissenschaft, s. z.B. Huberts 2010

<sup>329</sup> Bopp 2006, S. 173



Öffentlichkeit z.B. auf einem Marktplatz oder in einer Stadthalle nicht direkt vergleichbar. Stumme Rezipienten in großer Zahl bleiben im Dunkeln, im Privaten, und sie wissen selbst nicht unbedingt, ob sie mit Ihrer Aufmerksamkeit alleine sind, oder ob sie gerade in einer Masse, oder in welcher Masse sie mit schwimmen – erst der Diskurs über Medieninhalte und die folgende Erfahrung und Normierung, erst ein höherer Grad an Verbindlichkeit also generiert hierüber ein wenn auch unscharfes, so doch expliziertes Wissen. Die Resonanz wird zwar in Quoten oder Click-Zählern messbar, ist aber bei Angeboten der E-Partizipation nicht so unmittelbar offensichtlich und erfahrbar wie im analogen, öffentlichen Raum. Letztlich wird Öffentlichkeit im Internet erst in der Meta-Kommunikation sichtbar. Die folglich andersartige Dynamik von Kommunikation und Gruppenverhalten, von Gesellschaft oder einfach des Sozialen ist eine Folge der schier unendlichen Menge an möglichen Teilnehmern oder Partizipanten und der entsprechend notwendigen technischen Spezifika.<sup>330</sup> Sie ermöglicht ein pseudonymes Auftreten aus scheinbar geschützter Position heraus, unverbindliche Teilnahme an sozialen Prozessen, hemmschwellenarme Kontaktaufnahme und Rollenexperimente – diese Merkmale machen die Online-Kommunikation gerade für Jugendliche und junge Erwachsene attraktiv. Die heutige Kommunikationstechnologie ermöglicht darüber hinaus, eine entsprechende technische Formulierung vorausgesetzt, auch das bewusst gleichzeitige Kommunizieren über Inhalte gemeinsamen Interesses in großer Zahl. Beiträge und Reaktionen darauf sollten dazu direkt nachvollziehbar und bewertbar sein.<sup>331</sup>

„Zusätzlich erlaubt diese Form der Bürgerbeteiligung ohne großen Aufwand spezielle Instrumente zu entwickeln, mit denen Bürgerbeteiligung dauerhaft installiert und somit fester und kalkulierbarer Bestandteil der Entscheidungsfindung werden können. Erfahrungen in der Praxis zeigen, dass dies mit der Zeit zu einem wachsenden „Stamm“ interessierter Bürger führen kann, der sich auch für neue Fragen gewinnen lässt.“<sup>332</sup>

Dergestaltige Angebote sind in der Beteiligungspraxis allerdings noch äußerst selten.

---

<sup>330</sup> Vgl. Schröter 2005, S. 39f

<sup>331</sup> ifib 2008 bezeichnet diese Funktionen einer gesteigerten Responsivität als „*tracking und tracing*“, S. 8

<sup>332</sup> Dopfer, Becker 2005, S. 20

### *Geschriebenes Wort*

Computervermittelte Kommunikation verläuft derzeit überwiegend textbasiert. Abgesehen von instantaner Stimmübermittlung<sup>333</sup> und aufgezeichneten audiovisuellen Inhalten<sup>334</sup> sind Kommunikationsakte via Internet in der Regel geschrieben, sie werden gelesen, können kopiert und eingefügt werden, sind eingeschränkt auch automatisch generierbar und werden archiviert. Eine direkte Wirkungskontrolle durch den Sender ist aufgrund der fehlenden nonverbalen Kommunikation, des möglicherweise dynamischen Kontextes und ggf. der Mittelbarkeit unmöglich; für den Empfänger sind Urheberschaft und Bedeutung unter Umständen nicht vollumfänglich nachvollziehbar. Schreiben erfordert mehr Sorgfalt im Ausdruck, und Lesen mehr Toleranz im Verständnis, als Sprechen und Zuhören in der face-to-face Kommunikation. Dem entgegen wirkt die Tatsache, dass bei mittelbarer Kommunikation nonverbale Parameter wie spontane Eloquenz, Stimmklang, Aussehen, Körpersprache, Geruch etc. keine Rolle spielen.<sup>335</sup> Das Wissen darum verändert die Hemmschwelle zur Kommunikation, auch bei instantaner Textkommunikation wie etwa im Chat. Weiterhin stehen durch die automatische Archivierung eine potentiell erhöhte Verbindlichkeit und Verständlichkeit und eine bessere Struktur der Kommunikationsinhalte zur Verfügung. Darüber hinaus können nach derzeitigem technischem Stand dem geschriebenen Wort nonverbal codierte Inhalte in Form von audiovisuellen oder interaktiven Daten beigelegt werden; auch eine vollständig nonverbale Kommunikation ist online denkbar.<sup>336</sup>

Jugendliche und junge Erwachsene verfügen einerseits über eine unterdurchschnittliche Artikulationsfähigkeit besonders im textlichen Ausdruck, andererseits über eine überdurchschnittliche Medienkompetenz gerade hinsichtlich der Vielfalt der Kanäle. E-Partizipation für diese Zielgruppe könnte – im Gegensatz zu den konventionellen Verfahren der Bürgerbeteiligung – spezifische Kommunikationsmodi für diese Gruppe bereithalten.

---

<sup>333</sup> z.B. Telefonat über Skype

<sup>334</sup> z.B. Podcast oder Youtube

<sup>335</sup> Vgl. Dopfer, Becker 2005 S.8

<sup>336</sup> Wie z.B. beim sog. „Photoshop-Tennis“, dem wechselseitigen Austausch einer Graphikdatei, die dabei iterativ modifiziert wird, vgl. <http://www.slightlywarped.com/crapfactory/photoshoptennis/index.htm> (29.10.2010)

### **3. Information, Kommunikation und Simulation**

Nachdem nun die Methoden und Techniken der Bürgerbeteiligung – im Falle der E-Partizipation auch unter Vermittlung durch IKT – analysiert und bewertet wurden, erscheint es notwendig, weitere Anwendungen der neuen Technologien genauer zu untersuchen – darunter auch solche, die gar keinen partizipativen Anspruch haben. Denn es besteht beim Autor der Verdacht,<sup>337</sup> sie könnten Potenziale sowohl hinsichtlich ihrer Soziabilität und Funktionalität als auch der Nutzungsmotivation für die Beteiligung Jugendlicher und junger Erwachsener bergen, die in der Praxis auch der noch jungen E-Partizipation bis dato noch nicht ausgeschöpft wurden. Die Anwendungen werden hier gegliedert in soziale, auf Kommunikation ausgerichtete Erscheinungen, den Komplex der synthetischen Welten und Simulationen, die ihrerseits auch Möglichkeitsräume für Viele-zu-viele-Kommunikation bereitstellen, und den Bereich der Online-Computerspiele. Diese Gliederungskategorien stellen keine trennscharfe Ordnung dar, sie sind weder hinsichtlich der technischen Ausprägung noch der Art ihrer Benutzung klar abgrenzbar, sondern gehen vielmehr fließend ineinander über.

Als erstes wird das unter dem Schlagwort ‚Web 2.0‘ bekannte Phänomen einer in Veränderung begriffenen Internettechnologie und Internetnutzung diskutiert: Einerseits haben sich die Verhältnisse von Produktion und Rezeption der Medieninhalte im Laufe der 2000er Jahre verschoben, andererseits ist die Nachfrage nach kommunikativen und gemeinschafts-konstituierenden Anwendungen gestiegen: Die Veröffentlichung von Inhalten in Text, Bild, Ton und Film ist für den privaten Anwender so einfach wie nie zuvor zu realisieren, die sozialen Netzwerke boomen nach wie vor immens. Beide Sachverhalte sind für Beteiligungsverfahren per IKS relevant.

Weiter widmet sich das folgende Kapitel den Phänomenen synthetische Welten und Simulationen. Dabei handelt es sich um eine Übergangszone zwischen bzw. um jeweils einen zentralen Aspekt sowohl von Kommunikation als auch von Spiel; Simulationen sind hinsichtlich ihrer sozialen Funktion und ihrer spielerischen Gebrauchsweise für Innovationen in der Bürgerbeteiligung bedeutend: Eine Rolle im Stadtteilgefüge oder einen zukünftigen Ausbauzustand

---

<sup>337</sup> gespeist v. a. von Döring 2003, sowie Kahne, Middaugh, Evans 2009

desselben zu simulieren – beides sind zentrale Bestandteile zahlreicher Verfahren und Methoden der Beteiligung.

Anschließend werden Entwicklungen der IKT im Feld der Multiplayer-Online-Computerspiele sowie der Lernspiele (serious games) thematisiert. Dieser Abschnitt, der den Schwerpunkt des Kapitels bildet, speist sich aus den Wissensbeständen der noch jungen Disziplin der Spieleforschung (game studies) bzw. der Ludologie. Die Gegenstände dieses Forschungszweiges zwischen Kultur- und Strukturwissenschaft – die Video- oder Computerspiele – wurden zwar nur selten vorrangig unter kommunikativen Zielsetzungen entwickelt, bergen aber zum Teil auf ihrem derzeitigen technischen Stand durchaus auch Potenziale für Bürgerbeteiligung, speziell für die Motivation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen zur Teilhabe an Stadtentwicklung, die jene des ‚Web 2.0‘ und der synthetischen Welten in Kombination ergänzen und erweitern können.<sup>338</sup> Die Computerspielindustrie als Sektor der Unterhaltungsindustrie hat in erster Linie eine Gewinnabsicht bei der Entwicklung ihrer Produkte. Dabei entstehen Lösungen für die Frage, wie man eine große Gruppe junger Menschen dauerhaft hochgradig für die Beschäftigung mit virtuellen Problemen motivieren kann, die meist wenig mit deren Lebensrealität zu tun haben.<sup>339</sup> In diese Abstraktion formuliert wird das ungeheure Potenzial der Computerspiele sichtbar.

### 3.1. Social Web

Mit dem Schlagwort ‚Web 2.0‘ wird eine neue Qualität der IKT und deren Nutzung bezeichnet, die sich erst in den vergangenen zehn Jahren entfaltet hat. In dieser neuen Version des Mediums werden die Inhalte von den Rezipienten selbst produziert. ‚user generated content‘ bezeichnet in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass insbesondere im ‚world wide web‘ genannten Sektor des Internets durch Anwendungen wie Wikis, Podcasts, Blogs, Videoportale und soziale Netzwerkseiten die Trennung zwischen Benutzern und Produzenten der Inhalte verschwimmt. Dabei hat sich der Fokus der neuen Anwendungen von Einbahn-Information in Richtung Kommunikation, und weiter zur Kooperation

---

<sup>338</sup> Onlinespiele und soziale Netzwerke wachsen bereits zusammen, s. Schmidt, Dreyer, Lampert 2008

<sup>339</sup> vgl. unbedingt:  
[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

verschoben. Ist ein Blog noch Protokoll der Inhaltsproduktion einzelner bzw. abgegrenzter Gruppen, so wird im sozialen Netzwerk ein Inhaltsgeflecht in mannigfaltiger Wechselbeziehung von unbegrenzt vielen, untereinander meist unbekannten Nutzern gewoben, das insgesamt nur als kooperativ gedeutet werden kann.

Die Anwendungen Wiki, Podcast, Blog, Videoportal und auch soziale Netzwerkseiten wurden von der Soziologie, Psychologie und auch in der Informatik bereits empirisch erforscht und wissenschaftlich diskutiert. Der Hinweis allerdings, dass die Geschwindigkeit der Entwicklung und die schiere Masse ihres Vorkommens eine vollständige Erfassung und abschließende Theoriebildung zur Erklärung des Phänomens unmöglich mache, ist im Vorwort fast jeder Arbeit zu diesem Thema vorhanden. Das Problem der großen Zahl<sup>340</sup> gekoppelt mit einer dynamischen, weil kollektiv vorangetriebenen Entwicklung überfordert die Methoden sozialwissenschaftlicher Forschungen offenbar, besonders offenkundig auf dem Gebiet empirischer Panels.

Darüber hinaus ist die Entwicklungsgeschwindigkeit neuer Technologien bzw. deren Verbesserung, in der Folge neuer Anwendungen und letztlich auch neuer sozialer Effekte daraus derart rasant, dass ein empirischer Nachvollzug immer weiter ins Vergangene, ins Historische greifen wird.

Dennoch können bereits heute eine Reihe von Erkenntnissen als gesichert oder – wo nicht empirisch belegt – als zumindest wahrscheinlich gelten, die auch für die vorliegende Arbeit relevant sind. Eine Sammlung, Analyse und Bewertung dergleichen Befunde findet sich im Folgenden.

Weiterhin sind bei der Erforschung und Erklärung des sogenannten ‚Web 2.0‘ Begriffe und Konzepte eingeführt worden, die für die vorliegende Arbeit sinnvoll adaptierbar sind.

Der Begriff ‚Web 2.0‘, hergeleitet aus der Terminologie der Softwareentwickler, suggeriert, dass sich im Zuge einer Neuauflage bzw. eines Versionsschrittes der Technologie ein Wandel von Anwendungen und Nutzungspraxis vollzogen habe. Tatsächlich handelt es sich dabei aber eigentlich nicht um ein neues Phänomen, es hat sich eher langsam und fließend verstärkt. Bereits in der prä-www-Phase vor

---

<sup>340</sup> s.a. 2.3.6

1995 wurde der Inhalt der Netze gänzlich von den Benutzern generiert, und Kommunikationsanwendungen wie E-Mail oder ‚bulletin board services‘ machten den Großteil der Nutzung aus; von letzteren gab es bereits 1993 geschätzte 60.000 Stück.<sup>341</sup> Die gesamten Inhalte wurden dabei als Dateien über die Struktur, das Netz aus Telefonleitungen, transportiert, und lagen nicht statisch und für jedermann sichtbar vor. Mit der ‚hypertext markup language‘ und dem ‚world wide web‘-Standard erst fand das Internet, wie wir es heute kennen, ab 1995 massenhafte Verbreitung. Dabei wurde es kommerziell interessant und wuchs in der Folge am stärksten auf dem Informationssektor. Wie offenbar bei neu aufkommenden Medien die Regel,<sup>342</sup> wurde es zuerst als elektronische Version althergebrachter Medien wie Katalog, Zeitung, Werbeschild, Flugblatt und Visitenkarte verwendet. So wurde im Netz informiert, oder sich informiert – ww-Websites können leicht als direkte Transformationen von Printmedien genutzt werden. Die Potenziale der Technologie offenbarten sich dann aber als weit ausgreifender als eine elektronische Version des Druckens auf Papier.

Durch die Kopplung von Informations- und Kommunikationsmedium in einem ‚Supermedium‘ ist das direkte Eingreifen der Rezipienten in die Inhalte oder deren Aufbereitung nahe liegend – etwa so, als sei Zeitungslesen eine üblicherweise ausschließlich zu Geschäftszeiten unmittelbar im Postamt ausgeübte Tätigkeit.<sup>343</sup>

Ende der 1990er Jahre noch war ‚Interaktion‘ das Schlagwort für den aufkommenden Trend zum ‚Mitmachweb‘, das jedoch zu kurz griff. Wenig später wurde das Internet als ‚multimedial‘ vermarktet; ein Begriff, in dessen Bedeutung zwar bereits die Kopplung unterschiedlicher Medien wie beispielsweise Zeitung und Post angelegt war – gemeint allerdings war das mögliche nebeneinander von Text, Bild, Ton und Film, und zwar eher als Addition denn als Multiplikation gedacht.

Nicht die wechselwirkenden Aktionen und Reaktionen im Kommunikationsakt sind das wesentliche Merkmal der Mediennutzung – sie kommen auch bei einem analogen Gespräch vor.

---

<sup>341</sup> Vgl. Rheingold 1994, S. 20f

<sup>342</sup> Baltes u.a. 2001, Bolz 1990, S. 116

<sup>343</sup> was wohl eine Flut an Leserbriefen nach sich zöge, Zeitung und Post kombiniert wären somit das ‚Supermedium‘

Nicht die Darstellbarkeit von Inhalten, die zuvor noch unterschiedlicher Geräte bedurften, in einer multimedialen ‚blackbox‘ sollte epochemachend werden – das konnten auch andere Gerätschaften schon lange zuvor.<sup>344</sup>

Das gestaltbare Informationsumfeld, in dem und über das kommuniziert wird, dieses konkreativ geschriebene Gesellschaftstück in selbst gebauter Kulisse mit selbst geschneiderten Staffagen in gemeinschaftlicher Dauer-Uraufführung ist das wesentliche Merkmal. Aktuelle Anwendungen erlauben auch dem Html-Analphabeten die eigene Produktion von Informationsvermittlungen, ein skalierbares Maß an Selbstdarstellung, und können potenziell jedem aufgenommenen Thema zumindest zeitweise Aufmerksamkeit verleihen. Ihre Kommunikationskanäle können hinsichtlich ihrer Direktheit zwischen instantan und referenziell alternieren. Sie qualifizieren sich damit per se als potenziell geeignete Medien für Partizipations- bzw. Beteiligungsprozesse.

Weder die technische Weiterentwicklung, noch das Nutzungsverhalten und die Nachfrage haben sich im Internet plötzlich, auf einen Schlag verändert, wie dies der Begriff ‚Web 2.0‘ suggeriert; keines hat das jeweils andere etwa einfach mitgerissen. Die aktuelle Entwicklung mit verstärkter Nachfrage nach sozialen Anwendungen seit ca. 2001 wird gemeinhin auch als ‚Social Web‘ bezeichnet, was hier sinnvoller und weniger irreführend erscheint und daher im Folgenden auch als Begriff geführt wird.

Verhältnisse und Wechselwirkungen zwischen dem individuellem Handeln und der sozialen Infrastruktur, dem ‚Social Web‘, sind offenkundig hochkomplex;<sup>345</sup> die Entwicklung des Mediums wird maßgeblich von der Nutzungspraxis geprägt, während seine angelegten Potenziale keine vorhersagbare Form und keine wahrscheinliches Nutzungsverhalten nahe legen.

„But it follows that the Internet is a particularly malleable technology, susceptible of being deeply modified by its social practice, and leading to a whole range of social outcomes – to be discovered by experience, not proclaimed beforehand.“<sup>346</sup>

Modelle der Nutzungspraxis erklären bzw. spekulieren dazu Folgendes:

---

<sup>344</sup> vgl. die Versuche von Douglas Engelbart zum ‚Fühlkino‘

<sup>345</sup> zur Dualität von Struktur und Handeln vgl. Giddens 1988

<sup>346</sup> Castells 2001, S. 5

Verwendungsregeln, Relationen und Softwarecode<sup>347</sup> sind die drei strukturellen Dimensionen, die jeder individuellen Nutzungshandlung den Rahmen vorgeben<sup>348</sup>. Zugleich werden diese drei Dimensionen von der Summe aller Nutzungshandlungen geprägt – keine Dimension ist manifestiert, alle unterliegen sie einer Veränderung und Anpassung in Abhängigkeit von den beiden jeweils anderen.

Verwendungsregeln sind Normen und Konventionen, die von losen Übereinkommen über die Netiquette bis hin zu formaljuristisch geregelten Nutzungsbedingungen<sup>349</sup> reichen.

Relationen meint Beziehungen zwischen Texten, zwischen Personen und Texten oder zwischen Personen, die sich sowohl in persönlichen Assoziationen als auch in allgemein zugänglichen Verknüpfungen manifestieren können. Sie erzeugen eine durch die Zugangswege strukturierte Öffentlichkeit der Inhalte und repräsentieren als Wegenetz-Struktur die sozialen Beziehungen.

Softwarecode ist der nicht-physische Teil der technischen Grundlage. Er kann heute in geringem Masse bei der Benutzung verändert oder durch Nachfrage beeinflusst werden, und ist anschlussfähig genug, um verschiedene Anwendungen des ‚Social Web‘ nach Bedarf miteinander zu verschalten.

Das Modell mit den strukturellen Dimensionen Verwendungsregeln, Relationen und Softwarecode erlaubt es, konkrete Phänomene der Nutzungspraxis vergleichbar darzustellen und zu analysieren: Das Führen von Blogs, die persönliche Selbstdarstellung über Podcasts oder auf sozialen Netzwerkseiten zum Zwecke sozial geprägter Kommunikation und das Zusammenfassen und Weiterempfehlen persönlich favorisierter Inhalte, oder andere Formen der Kooperation, werden immer nach vorgegebenen Regeln auf dem verfügbaren Softwarecode durchgeführt und generieren dabei Relationen. Zusätzlich zum reinen Informationsmanagement durch ‚bookmarking‘ herkömmlicher Websites entsteht im Social Web die Notwendigkeit zum Inhalts-, Identitäts- und Beziehungsmanagement.

---

<sup>347</sup> ausführlicher bei Schmidt 2008

<sup>348</sup> ein Rahmen in drei Dimensionen ist nur räumlich zu denken und suggeriert hier einen in der Zeit dynamischen Möglichkeitsraum

<sup>349</sup> wie z.B. niedergelegt in sog. ‚Disclaimern‘



Im Zuge der Entwicklung hin zum ‚Social Web‘ hat der Softwarecode eine Erweiterung im Bereich einfacher ‚content-management-Systeme‘ (cms) erfahren, weil die Nachfrage nach Verwaltungsoptionen eigener Inhalte zugenommen hat. Die Verwendungsregeln haben sich innerhalb ihrer Grenzen weiter ausdifferenziert, um den vielen unterschiedlich gelagerten Bedürfnissen zwischen Privatsphäre und öffentlicher Schaustellung gerecht zu werden. Eine besondere Veränderung durch das ‚Social Web‘ ist bei den Relationen auszumachen – sie sind letztlich sein Thema. Möglicherweise lassen sich die besprochenen Dimensionen auch als ein Feld unterschiedlicher Nutzungsmotivationen lesen. Im Extrem wären dies: Die Freude am eleganten Code beim Programmierer, die Erkundung der immanenten Regelhaftigkeit durch den Spieler, und am Beispiel des Social Web das Bedürfnis des Stachelschweins nach maximaler Gemeinschaft bei gleichzeitiger persönlicher Behaglichkeit.<sup>350</sup>

Es drängt sich die Frage auf, was genau das Motiv der Nutzer und Macher des Social Web ist. Für diese konkrete Gruppe – das aktive Medienpublikum – wurde der Begriff ‚Produser‘, bzw. ‚Produsage‘<sup>351</sup> für ihr konkretes Nutzungsverhalten, für Senden und Empfangen, für Produktion und Rezeption, eingeführt. Aspekte der Motivation zur ‚Produsage‘ wären (soziale) Information, Selbstdarstellung, Sendungsbewusstsein, soziale Interaktion und Selbstwertgefühl. Neben dem konkreten Nutzen hält die Praxis Belohnungen bereit, die sich aus dem Feedback anderer Nutzer oder ‚Produser‘ generieren. Das bloße Vorhandensein jedoch des Phänomens ‚Produsage‘ erlaubt noch keine Aussage über die Qualität generierter Inhalte:

„Nach wie vor ist das Internet für Jugendliche vor allem Kommunikationsmedium, knapp die Hälfte ihrer Nutzungszeit verbringen sie in sozialen Netzwerken, halten Kontakt über Instant Messenger, schicken Mails oder Chatten. Dabei hat sich die Organisation und Darstellung in den Online-Communities im Vergleich zum Vorjahr [2008] deutlich erhöht. Andere Formen von „usergenerated content“ werden dagegen nur von einem kleinen Anteil der Jugendlichen regelmäßig erstellt und stehen keineswegs im Mittelpunkt der Anwendungen, auch wenn die öffentliche Diskussion dies gerne suggeriert.“<sup>352</sup>

---

<sup>350</sup> wie in Schopenhauers Parabel „Die Stachelschweine“ von 1851

<sup>351</sup> <http://produsage.org/produsage> (06.01.2009)

<sup>352</sup> MPFS 2009, S. 60

Besonders bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist das positive Feedback auf Selbstdarstellungen im Netz geeignet, das Selbstwertgefühl zu erhöhen. Dabei sind jene Versuche am relevantesten, die nicht mit neuen Rollen und Identitätsentwürfen experimentieren, sondern ein ehrlich gemeintes Selbstbild zeichnen, denn nur hierbei wird ggf. die Anerkennung auch vollständig auf das bewusste Ich projiziert. Weiter kann für die Gruppe junger Produzenten als gesichert gelten, dass schon die Aussicht auf soziale Kontakte auch zu Unbekannten Anreiz genug für die Produktion selbstbildlicher Identität bzw. deren Repräsentanz ist.<sup>353</sup> Folglich befriedigt das Social Web besonders bei dieser Gruppe das zentrale menschliche Affiliationsbedürfnis und hält ein hohes Motivationspotenzial und eine Matrix der sozialen Kohäsion bereit. Seine Eignung als Mittel der Beteiligung – besonders für Jugendliche und junge Erwachsene – ist offenkundig und unübersehbar.<sup>354</sup>

### 3.2. synthetische Welten und Simulationen

Simulation ist ein vom Medium unabhängiges Konzept, das als Szenariengenerator, als Zukunftsskalar oder auch als Konsequenzabsorber beschrieben werden kann. Die Bedeutung ist stark abhängig vom Objekt: Was wird hier simuliert? Die Computertechnologie hat sich als extrem leistungsfähiges Medium für Simulationen erwiesen.

Eine besondere (Wieder-)Erscheinung der aktuellen IKT sind synthetische Welten. Sie werden oftmals als virtuelle Welten bezeichnet – ein Begriff, der impliziert, dass sie nicht wirklich existieren. Dabei wird ‚virtuell‘ oftmals fälschlicherweise als Gegenteil von ‚real‘ verstanden, insofern kann der Begriff leicht irreführen.

Synthetische Welten sind unabhängig von der Technologie des ‚Virtuellen‘ ebenso real wie physische Umgebungen, nur eben nicht physisch vorhanden.

Synthetische Welten simulieren beispielsweise mittels IKT Ausschnitte der realen Welt (inklusive ihrer fiktionalen Werke) durch beispielsweise 2-

---

<sup>353</sup> umfassende Darstellung des Forschungsstandes zu Nutzungsmotiven im Social Web bei Harrer, Krämer, Zeini, Haferkamp 2008, S. 303-309

<sup>354</sup> Darlegung zu konkreten Potenzialen s. Kap. 5

dimensionale, dynamische Abbildung von dreidimensionalen Geometrien in isometrischen oder perspektivischen Ansichten, die Abstraktionen von Räumen oder Objekten darstellen, wie sie in der Realität vorkommen oder vorkommen könnten – ein abstrahiertes Fragment der echten Welt und darin spielende Handlungen werden nachgestellt.<sup>355</sup> Die Zweidimensionalität ihrer Abbildung verdanken solche Welten den Technologien der Projektion, die sich derzeit mittels sogenannter ‚3d-Brillen‘ besonders im Filmsektor gerade aufmachen, auch als pseudo-dreidimensional wahrgenommen zu werden. Perspektivische Darstellungen erlauben aufgrund der Nähe zur Sehgewohnheit eine stärkere Immersion und sind daher für narrative Simulationen geeignet, die Parallelwelten wiedergeben. Isometrische Abbildungen hingegen gewährleisten bessere Vergleichbarkeit und Wiedererkennbarkeit der simulierten Gegenstände oder Umgebungen und eignen sich daher gut für faktenbasierte oder strategische Simulationen, die Szenarien darstellen.

Synthetische Welten können aber auch auf Textbasis existieren,<sup>356</sup> und es ist dann der Phantasie des Nutzers überlassen, ihre physische Verfasstheit gedanklich als Bildwelten zu simulieren. Die Handlung oder ggf. die angenommene Rolle des Rezipienten tritt so in den Vordergrund.

Der Softwarecode stellt die jeweilige synthetische Welt zur Verfügung, die bestimmte Verwendungsregeln impliziert oder vorschreibt, welche wiederum bestimmte Relationen ermöglichen. Auch sogenannte Planspiele, bei denen jeweils ein abstrakter Zusammenhang mit seinem Regelrahmen als alternative Realität imaginiert oder dargestellt wird, sind so strukturiert.<sup>357</sup> Die Simulation von Objekten, seien es die üblicherweise raumbildenden Komponenten unserer Lebenswelt, phantastische Konfigurationen oder auch abstrakte Zusammenhänge, ist allen synthetischen Welten gemeinsam. Für diesen Sachverhalt wird hier der Begriff ‚objektive Simulation‘ vorgeschlagen; dabei werden Fragmente des wirklichen Selbst, bzw. dessen Handlungsalternativen unter im Alltag nicht

---

<sup>355</sup> Bekannte Beispiele für Simulationen mit Viele-zu-viele-Kommunikation sind Second Life und The Sims; die Grenze zum Spiel ist hier fließend; prototypische Anwendungen sind Fahr- und Flugsimulatoren. Jedes Computermodell der Klimaforschung kann als Simulation gelesen werden.

<sup>356</sup> wie etwa in MUD's (Multi User Dungeons)

<sup>357</sup> Schon der Begriffsteil ‚Plan‘ ist ja ein Hinweis auf einen imaginierten, plausiblen Realitätsausschnitt, der zeitlich in der Zukunft situiert ist.

herbeiführbaren Bedingungen – am synthetischen Objekt – erprobbar. Konsequenzen, die diese Handlungen hätten, werden absorbiert; darüber hinaus lässt sich das jeweilige Setting immer wieder zurücksetzen oder auch modifizieren.

Im Gegensatz dazu kommen auch, oftmals parallel ‚subjektive Simulationen‘ in der Kommunikationstechnologie – aber nicht nur hier – vor. In diesem Fall wird ein alternatives Selbst als Rolle entwickelt und zeitweise angenommen, simuliert wird dann ein Subjekt bzw. ein alternatives Eigenbild. Die Konstruktion dieses alter Ego, die auch im ‚Social Web‘ nicht selten vorgenommen wird, ist motiviert von der Neugier auf die Reaktionen der Mitwelt auf experimentelle Selbstentwürfe – oder auch von eskapistischen Neigungen. Während in objektiven Simulationen oftmals ‚worst-case‘-Szenarien durchgespielt werden, deren reale Konsequenzen untragbar und insofern nicht im Realversuch zu testen sind, zeichnen sich subjektive Simulationen eher durch Wunschvorstellungen bzw. Traumannahmen aus.<sup>358</sup> Die Simulation dient hier dem Wohlbefinden oder der Ausflucht aus widrigen realweltlichen Umständen.

Simulationen sind hinsichtlich ihres Zwecks, Gegenstands und auch ihres Mediums stark differenziert, lassen sich aber umgangssprachlich gut als Praktiken des ‚was wäre wenn?‘ oder des ‚so tun als ob‘ zusammenfassen. – Besonders Kinder verwenden diese häufig im Spiel, zuweilen auch zur Vermeidung von Schulbesuchen.

Computervermittelte Simulationen sowohl objektiver als auch subjektiver Spielart, die auch im ‚Social Web‘ häufig Anwendung finden, haben ihren Reiz in der Erweiterung des persönlichen Möglichkeits- und Experimentierraumes jenseits physikalischer Grenzen, und darin liegt eine große Nutzungsmotivation.

Auch im Diskurs zu Computerspielen nimmt der Begriff Simulation eine zentrale Rolle ein, denn parallele objektive und subjektive Simulationen sind die Basis vieler Spiele; z.B. von Online-Rollenspielen, bei denen der Nutzer sein alter Ego durch eine synthetische Umwelt steuert. Der Spieler erlangt durch Aktion und Strategie innerhalb der Simulation Wissen und Erfahrung über Regelwerk,

---

<sup>358</sup> Die unendliche Geschichte von Michael Ende ist ein prominentes von unzähligen Beispielen

Spielwelt und die eigene Rolle.<sup>359</sup> Ebenso finden Simulationen aber auch kognitiv bei der Identifikation eines Kindes mit einer Figur im Märchenland während des Vorlesens statt.

Aufgrund der Häufigkeit von Simulationen sowohl objektiver als auch subjektiver Art vermittelt Informations- und Kommunikationstechnologie, und wegen ihrer besondere Eignung dafür, soll an dieser Stelle eine Erweiterung des Begriffes vorgeschlagen werden: Informations-, Kommunikations- und Simulationstechnologie, kurz IKuS, wird im Folgenden für die aktuellen Computermedien stehen.

### 3.3. (Multiplayer-Online-)Computerspiele

Der Online-Computerspielmarkt ist in rasantem Wachstum begriffen, eine vollständige Übersicht über die aktuellen Produkte konnte bisher eben so wenig geleistet werden wie eine trennscharfe Kategorisierung der unterschiedlichen Genres.<sup>360</sup> Im Interesse der vorliegenden Arbeit stehen besonders jene Spiele, die gleichzeitiges Durchspielen synthetischer Welten im Internet durch viele Benutzer, und zugleich Kommunikation untereinander über das Spiel ermöglichen.<sup>361</sup> Diese Spiele werden allgemein ‚Massively Multitplayer Online Games‘, kurz ‚MMOGs‘ genannt. Sie sind zumeist mit einigen der weiter oben erörterten Merkmalen sozialer Netzwerke und synthetischer Welten ausgestattet, fassen diese jedoch oftmals zusätzlich in eine geschlossene Spielwelt mit spezifischen Spielzielen und Regeln ein, die von einem Thema oder einer Geschichte gerahmt wird. Ob sich Spiele eher als Erzählungen ähnlich jenen in Literatur oder Film beschreiben lassen, oder ob sie im Wesentlichen Strukturen, oder genauer Regelwerke darstellen, die einen spielerisch erkundbaren Möglichkeitsraum konstituieren – diese Debatte zwischen Narratologen und Ludologen um Inhalt und Struktur also<sup>362</sup> – soll hier nicht weiter erörtert werden.

---

<sup>359</sup> vgl. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (12.01.2010)

<sup>360</sup> ...denn dazu fehlt eine spezifische Datenerhebung, vgl. Schmidt, Dreyer, Lampert 2008, S. 7; eine grob gegliederte Übersicht ausgewählter Beispiele findet sich bei von Borries, Walz, Böttger 2007, für eine Zusammenfassung von älteren Gliederungsversuchen s. Pias 2002, S. 4

<sup>361</sup> Denn: „Die gemeinsame Nutzung onlinebasierter Spiele ist [unter allen Spielen] am stärksten im Alltag Jugendlicher verankert.“ MPFS 2009, S. 40

<sup>362</sup> Vgl. stellvertretend für die Ludologen Juul 2005, für die Narratologen Neitzel, Nohr 2006

Das Maß an narrativer Führung bzw. regelgerechter Freiheit eines Spiels jedoch ist für sein partizipatives Moment entscheidend, hierauf gehen die folgenden Abschnitte ausführlich ein.

Zunächst wird im Folgenden der Begriff ‚Spiel‘ im Kontext der IKuS erörtert, anschließend werden die Nutzungsmotive von Computerspielern diskutiert, und abschließend wird der Aspekt des Lehrpotenzials digitaler Spiele behandelt. Dieser Überblick soll deutlich machen, wie und inwiefern sich Computerspieltechnologie für den Einsatz zur Motivation und dauerhaften Bindung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen an ein Thema wie etwa die Entwicklung des Lebensumfeldes eignet.

Die vorliegende Arbeit verzichtet bewusst auf eine vergleichende Darstellung beispielhafter MMOGs, ihrer Inhalte, Entwicklungskosten, Level-Anzahl, durchschnittliche Spieldauer etc.; kurz, auf den Vergleich von Zahlen, Daten und Fakten. Computerspielen ist eine kulturelle Praxis, deren Analyse wohl nur als dichte Beschreibung eigener teilnehmender Beobachtung einen wissenschaftlichen Wert hätte – ein Unterfangen, das hier den Rahmen sprengen würde. Eine Arbeit, die sich dieser Herausforderung stellt, formuliert diesen Sachverhalt wie folgt:

„Die Besonderheit des Mediums Computerspiel ist, dass es von uns vollzogen werden muss, um überhaupt stattfinden zu können. Ohne Partizipation gibt es kein Spiel. [...] Entscheidend ist nicht, welche Inhalte Computerspiele vermitteln, seien sie audiovisuell, narrativ oder ludisch, sondern was diese Inhalte mit uns machen, wie sie unsere Kultur aufgreifen und transformieren. Wir partizipieren nicht an einem abgeschlossenen Werk.“<sup>363</sup>

Die folgende Erörterung speist sich daher aus der Auswertung relevanter Beiträge jener Disziplinen, die sich der Erforschung des noch jungen kulturellen Phänomens Computerspiel verschrieben haben. Ferner ist sie stark geprägt von eigener Anschauung.

### 3.3.1 Handlungsweise Spielen

„... und er [der Mensch] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Friedrich Schiller)

---

<sup>363</sup> Huberts 2010, S. 10f; die Arbeit beschreibt ausgewählte, aktuelle Spiele auf der theoretischen Folie der ‚heissen‘ und ‚kalten‘ Medien nach Marshall McLuhan

Das Spielen wird spätestens mit der Einführung des Begriffs „Homo Ludens“<sup>364</sup> als basale Lern- und Kulturtechnik des Menschen verstanden. Spielen wird als jenseits der ernsten Aspekte des Lebens gelagert, als freiwillige Tätigkeit und als auf das Spielsetting und dessen Zeitfenster begrenztes Handeln definiert.<sup>365</sup> Das Spiel erfüllt Funktionen wie z.B. Entwicklung motorischer Fähigkeiten, Identitätsbildung oder auch Erholung.<sup>366</sup> Unser Verständnis vom Spiel als Komplex menschlichen Handelns in geschlossener Logik hat es zu einem konzeptionellen Topos werden lassen, der sich auf viele Bereiche wechselwirkender menschlicher Entscheidungsmechaniken projizieren lässt, wie beispielsweise Wahlverhalten, Kleinanlegerpsychologie oder auch Verhörtechnik. Dieser Zugriff hat dazu geführt, dass das mit dem Begriff ‚Spiel‘ in Theorien und Modellen verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen konzeptionell operiert werden kann.<sup>367</sup>

Im Interesse der vorliegenden Arbeit steht das Feld der noch jungen Disziplin der ‚game studies‘ bzw. der ‚Ludologie‘,<sup>368</sup> die sich seit ungefähr einem Jahrzehnt der Erforschung digitaler Spiele widmet.

Der deutsche Begriff ‚Spiel‘ kann sehr unterschiedliche Bedeutungen haben. Es kann ein Brettspiel meinen, eine Partie Fußball, die spezifische Darbietung eines Schauspielers oder auch eine Maßtoleranz. ‚Spielen‘ meint Handlungsweisen, die sich in den entsprechenden englischen Begriffen für die jeweiligen Handlungen bzw. Verwendungsregeln differenzierter niederschlagen: ‚play‘, ‚game‘ und auch ‚sport‘ benennen Teilaspekte des Spielens.

Mit ‚play‘ ist ein zweckfreies ‚Herumspielen‘ gemeint, eine Handlungsweise, die zum Kennenlernen und Testen von Neuem, auch von Spielen, ihren Regelwerken, Funktionsweisen oder auch von Einstellungen eingesetzt wird. Es lässt sich ebenfalls einsetzen bei der Rekombination von bereits Bekanntem, gleichsam als

---

<sup>364</sup> nach Johan Huizinga 2004 [1939]

<sup>365</sup> Scheuerl 1990 bietet eine umfassende Wesensbestimmung des Spiels auf S. 65-112

<sup>366</sup> Übersicht der Funktionen des Spiels und deren Verständnis seit Beginn der Aufklärung s. Cypra 2005, S.40, sowie <http://www.spielend-spielen.de>

<sup>367</sup> Auflistung wissenschaftlicher Adaptionen bietet Juul 2005, S. 8 ff

<sup>368</sup> nach Gonzalo Frasca (1999), vgl. hierzu <http://www.ludology.org/>

„Remix“ einstudierter Handlungen. Ein anschauliches Beispiel für die Handlungsweise des „players“ ist die musikalische Improvisation.

Auch Rollenspiele auf Basis sozialer Regeln und Normen werden oft im Sinne von „play“ gespielt. Diese Spielweise ist nicht an eine eigens programmierte Software und deren Regeln, und auch nicht an einen Plot gebunden, Herumspielen lässt sich beispielsweise auch an Bildbearbeitungsprogrammen, mit Html-Editoren oder im Chat. Die Handlungsentscheidung entsteht spontan im Augenblick, im Entdecken von Zusammenhängen, in der Erfahrung der eigenen Wirkmacht oder in der sozialen Interaktion auf Basis von individueller Erfahrung. Die Verwendungsregeln sind freigestellt – erlaubt ist, was gefällt.

„Game“ hingegen bezeichnet das regelbasierte Spielen im Rahmen einer Spielsoftware oder nach Spielanleitung. Der „gamer“ ist der informierte Spieler, der sein Spiel zu lösen trachtet, und der nicht an Zweckentfremdungen oder Rekombinationen seines Spielzeugs interessiert ist. Dies ist die vom Spiel-Autor vorgesehene Handhabung eines Spiels, die intendiert, das jeweilige vorgegebene Spielziel zu erreichen. „gaming“ ist jene Strategie, die z.B. auch beim Erstellen einer deutschen Steuererklärung zum Einsatz kommt: Innerhalb eines komplexen Gebots- und Verbots-Geflechts und eines undurchschaubaren Gefüges unterschiedlichster Parameter wird der Versuch unternommen, einen bestimmten Wert zu optimieren – die Handlungsweise „gaming“ ist nicht zwingend an Lustgewinn gekoppelt oder davon motiviert. Der Spieler erkundet dabei das Regelwerk, und versucht, die programmierten Zusammenhänge zu erkunden und seine Erkenntnisse im Spielsinne richtig einzusetzen; er versucht, das Spiel buchstäblich regelrecht zum funktionieren zu bringen – Hier besteht der engste denkbare Zusammenhang zwischen Softwarecode und Verwendungsregeln.

Spiele können auch als „sport“ aufgefasst werden. Dies betrifft besonders für Renn- oder Geschicklichkeitsspiele zu, die leistungsorientiert und mit messbaren, vergleichbaren Ergebnissen gespielt werden können. Ziel ist dabei die vergleichsweise zu anderen Spielern oder vorherigen Durchgängen bessere Punktzahl oder Zeit in absoluten Werten. Auch und besonders eine relationale Messung am direkten Gegner übt einen sportlichen Reiz aus. In jedem Fall fokussiert der Spieler eine Verbesserung der eigenen Fähigkeiten und die ggf.



folgende Dominanz oder Reputation – zum Beispiel durch Ranglisten. ‚sport‘ ist eine Auffassung von Aufgaben, die sich am Wettbewerbsprinzip orientiert. Derartiges Handeln entfremdet zuweilen die Akteure vom eigentlichen Sinn und Inhalt der Handlung, wie am Beispiel sportlich verstandenen Aktienhandels erkennbar.

Sportliches Spielen erfordert die Aneignung von Wissen, Fähigkeiten und Routinen durch Wiederholung, durch Übung, und eine kompetitive Grundhaltung. Die Verwendungsregeln sind soweit ausdifferenziert, dass sie nie vollständig erlernt werden können – die Beziehungen zum Gegner, zur eigenen Unzulänglichkeit oder zum gesteckten Ziel ist der eigentliche Antrieb in diesem Spielmodus.

Eine andere Kategorisierung unterscheidet die möglichen Spielweisen nach dem Grad der Partizipation am Geschehen in „heiß“ und „kalt“.<sup>369</sup>

„Das kalte Spiel ist nicht vollständig ohne einen menschlichen, fantasiebegabten Spieler. [...] Ein kaltes Spiel zu vollenden, es zu erfüllen, heißt auf verschiedenen Ebenen am Medium Computerspiel teilzunehmen und nicht allein ein Interface zu bedienen. Der Extremfall eines heißen Spiels könnte hingegen auch sinnvoll von einem Automaten gespielt werden.“<sup>370</sup>

Die Kategorien ‚heiss‘ und ‚kalt‘ als Koordinaten beziehen sich auf das Spiel als Medium und bemessen sich am Spielakt – erst hier schließt demnach die Mediennutzung die „...eiskalte Geltscherspalte des Computerspiels. Irgendjemand muss die offenen Variablen auffüllen. Das Medium fordert uns immer wieder dazu auf, seine Leerstellen mit festen Werten zu füllen.“<sup>371</sup> Insofern kann die Temperierung von Computerspielen auch als Einordnung unterschiedlich stark partizipativ geprägter Spielakte verstanden werden. Im Interesse der Arbeit stehen demnach besonders Spielformen oder Spielhandlungen, die besonders ‚kalt‘ sind, die ein hohes Maß an Aneignung und Teilhabe ermöglichen oder sich dadurch auszeichnen.

Die meisten Computerspiele können – je nach den Motiven des Spielers – grundsätzlich in verschiedenen Modi gehandhabt werden; sie eignen sich dafür

---

<sup>369</sup> Huberts 2010, beziehend auf Marshall McLuhan

<sup>370</sup> ebd. S. 169

<sup>371</sup> ebd. S. 20

allerdings unterschiedlich gut, denn sie legen bestimmte Handlungsweisen durch ihre Verwendungsregeln und ihre immanenten Belohnungen nahe. Eine tiefergehende Differenzierung innerhalb der Handlungsweise Computerspielen wird erst durch die Betrachtung konkreter Motive des Gebrauchs deutlich.

### 3.3.2 Motivation der Spieler

Quer zu den Handlungsweisen im Computerpiel gelagert sind die Nutzungsmotive, die je nach realer Lebenswelt des Spielers unterschiedlich stark die Nutzungsdauer bzw. die Motivation zum Spielen beeinflussen, von Interesse für die vorliegende Arbeit. Das Potenzial der Motivation für Computerspiele reicht bis zu einem Grad, der als Sucht verstanden werden kann.<sup>372</sup>

„In Abhängigkeit von den bevorzugten Genres, den psychologischen Voraussetzungen und Lebensweltlichen Rahmenbedingungen lassen sich bestimmte Risikogruppen identifizieren, die überdurchschnittlich viel Zeit für die Nutzung von Onlinespielen aufwenden und Gefahr laufen, sich in diesen virtuellen Welten zu verlieren.“<sup>373</sup>

Eine mögliche Systematisierung der Nutzungsmotive schlägt die Bündelung in drei Ebenen vor: Erfolg, Sozialaspekt und Immersion.<sup>374</sup>

Erfolgserlebnisse entstehen demnach im Spiel durch den Fortschritt der Fähigkeiten, der messbaren Werte oder im Vergleich mit den Fähigkeiten der anderen Spieler. Eine Optimierung des Potenzials dieses Motivbündels ist Gegenstand der Flow-Theorie,<sup>375</sup> die im Kern den optimalen Zustand der Aktivität in einer ausbalancierten Zone zwischen den Koordinatenachsen ‚Anforderungen‘ und ‚Fähigkeiten‘ platziert. Das ideal ausbalancierte, dauerhafte Erfolgserleben entsteht demnach in Situationen, bei denen die Herausforderung sich an die Fähigkeiten anpassen, auch wenn sich diese im Tun verbessern sollten.

---

<sup>372</sup> ...auch wenn Computerspielsucht noch nicht als psychische Erkrankung in die internationalen Klassifikationssysteme aufgenommen wurde, wie allerdings von vielen Seiten gefordert; vgl. stellvertretend Fachverband Medienabhängigkeit e.V., 2009

<sup>373</sup> Schmidt, Dreyer, Lampert 2008, S. 8; allgemeine Aussage zum Motivationspotenzial bzw. zur Suchtgefahr bei Onlinespielen

<sup>374</sup> Yee 2007; Übersetzt durch den Verfasser, im Originaltext: „*Achievement, Social, Immersion*“; die Erkenntnisse basieren auf einer Online-Befragung von Computerspielern

<sup>375</sup> nach Mihaly Csikszentmihalyi, s. z.B. Csikszentmihalyi 2007

Eine solche Situation ist im Computerspiel geplant nur durch den Softwarecode herbeizuführen.<sup>376</sup>

Soziale Belohnungen bieten Kontakte, deren Verstetigung und die resultierende soziale Interaktion und Anerkennung, die Erfahrung der Solidarität auch in der Geberrolle, Selbstreflexion des Rollenverhaltens, Gruppendynamik und Teamwork-Erfahrungen. Dieses Motivbündel wird deutlich umrissen von den einem Spiel beigeordneten sozialen Aktivitäten, die jedoch außerhalb der Spielwelt auf sozialen Netzwerkseiten, in Chats und Foren (und ggf. sogar in der realen Welt) stattfinden; umgekehrt gehen auch die Betreiber sozialer Netzwerkseiten jüngst dazu über, Spielanwendungen in ihre Plattformen einzubetten,<sup>377</sup> wovon sie sich – offenbar berechtigt – höhere Nutzerzahlen und längere Verweildauern ihrer Nutzer versprechen. Der Sozialaspekt von Spielen hängt maßgeblich von den Verwendungsregeln und den ggf. dadurch provozierten Beziehungen ab.

Immersion schließlich ist ein Prozess der „Entrahmung“,<sup>378</sup> des Eintauchens in die Entdeckung einer hier simulierten Welt und ihre (audiovisuelle) Ästhetik, und in die angenommene Rolle bis hin zum Eskapismus. Damit einher geht die Personalisierung der Spielfigur bzw. der Repräsentanz im Spiel (Avatar) und der modifizierbaren Elemente der Spielumgebung, gleichsam eine Aneignung der Spielwelt und ihrer Erzählung. Voraussetzung für Immersionserfahrungen in Spielen ist die Unauffälligkeit<sup>379</sup> ihres Regelrahmens. Um sie als Motivation zu verstehen, muss der rauschhafte Aspekt der Immersion betrachtet werden. Die schiere Intensität eines positiven Erlebnisses macht dessen Wiederholung so attraktiv. Immersionserfahrungen eröffnen dafür neue Welten, indem sie den alten, gewohnten Erfahrungskontext vergessen machen.

Diese Systematisierung scheint alle denkbaren Motive zu erfassen, allerdings wird hier der emotionale Aspekt nur implizit angesprochen. Da schwer zu

---

<sup>376</sup> ein von der Flow-Theorie inspiriertes Onlinespiel: <http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/>

<sup>377</sup> z.B. ‚Farmville‘ auf Facebook

<sup>378</sup> Sloterdijk 2006

<sup>379</sup> vgl. Bopp 2006

beschreiben und nicht zu messen, ist eine Ausdifferenzierung der unterschiedlichen Gefühle und deren Intensität, die oben genannten Motiven jeweils beizuordnen wäre, nicht empirisch leistbar; vielleicht aber interpretativ: Auf der These aufbauend, ein Bedürfnis nach intensiv empfundenen Gefühlen sei ein starker Antrieb zum Spielen,<sup>380</sup> wurden in einer anderen Studie vier Spielmotivationen markiert, die die beobachtete große Bandbreite an Gefühlslagen im Spiel auszulösen vermochten: „Hard Fun, Easy Fun, Altered States, The People Factor“.<sup>381</sup>

„Hard Fun“ entspricht dabei in etwa dem Handlungsmodus „game“, dem regelgerechten Spiel; Die Herausforderung an motorische Geschicklichkeit oder strategisches Problemlösungsvermögen erzeugten bei Spielern Stolz, Triumphgefühl oder aber Frustration. – Das positive Gefühl muss laufend hart erarbeitet werden.

„Easy Fun“ vereint das Prinzip Immersion mit dem Modus „play“, dem Herumspielen. Das Einsinken und Herumspielen in einer synthetischen Welt und ihrer Geschichte vermittelt dem Spieler ein Gefühl der Verwunderung, Ehrfurcht und Neugierde, und es ermöglicht ggf. die Identifikation mit der Spielfigur. Ein geeignetes Setting, in dem der Spieler anstrengungslos eintauchen kann, ist Voraussetzung für den Gefühlszustand des „Easy Fun“.

„Altered States“ umschreibt eskapistische Aspekte des Computerspielens. Erfolge und Erlebnisse im Spiel werden bewusst dazu genutzt, sich „anders“ bzw. „besser“ zu fühlen als im normalen Lebensalltag.<sup>382</sup> Denn Immersion bedeutet neben dem Eintauchen in den gegebenen Rahmen auch dessen Verschwinden; hier also das Verschwinden der alltäglichen Lebensumstände.

„The People Factor“ fasst soziale Aspekte des Spielens unter den Kategorien Konkurrenz, Kooperation, Performanz und Schauspiel zusammen. Auf diese Weise spielt, wer um der Gesellschaft willen, und nicht um des Spielens willen spielt – die soziale Interaktion birgt den emotionalen Gewinn, das Spiel wird dann nur als ein technisches Vehikel verstanden – es muss nur einen Multiplayer-

---

<sup>380</sup> Lazzaro 2004

<sup>381</sup> ebd. S. 7

<sup>382</sup> gleichsam „game as therapy“, s. Lazzaro 2004, S. 4

Modus aufweisen, oder zumindest eine Offenheit in den Verwendungsregeln, die die gemeinschaftliche Nutzung ermöglicht.

Dieser Versuch, Spielermotive nach den geäußerten und beobachteten Empfindungen zu kategorisieren, mündet in einer Skala, die sich gut mit anderen Reflexionen deckt. Beinahe analog zu dieser Kategorisierung wird in der Computerspielindustrie für Zielgruppenanalysen der Bartle-Test<sup>383</sup> angewendet, der vier Spielertypen vorsieht:

„Achiever“ wollen ihren messbaren Spielfortschritt optimieren. „Explorer“ versuchen, die Spielwelt, ihre Erzählung und das Regelwerk möglichst vollständig zu ergründen. „Socialiser“ verwenden Spiele als Vehikel des Sozialen; sie suchen darin Kontakte und Bindungen. „Killer“ spielen kompetitiv mit dem Ziel, im Vergleich mit anderen überlegen zu sein. „Achiever“ und „Killer“ sind also zwei Varianten sportlicher Spieler, die sich durch ihren Erfolgsmaßstab unterscheiden: der Vergleich mit absoluten Werten oder relational zu anderen Spielern. Der Aspekt der Dominanz beim Typ „Killer“ weist auch eine soziale Komponente auf, die im sportlichen Wettkampf ebenfalls angelegt ist: Eine Hierarchisierung der (Spieler)Gesellschaft. Die Differenzierung in einem Test der Spielindustrie deutet darauf hin, dass der sportliche Spieler entweder überaus häufig vorkommt, oder überaus häufig neue Spiele kauft.

Die Typisierungen dienen im Test als Pole, die ein Feld der Triangulation aufspannen: Der Test gibt eine prozentuale Gewichtung der Präferenzen getesteter Spieler aus und sortiert sie insofern letztlich stufenlos.

Beim Versuch, das „in game Advertisement“ in Computerspielen zu optimieren, identifiziert und quantifiziert eine Studie des Spiele-Herstellers EA<sup>384</sup> hingegen fünf Typen von Spielern: Intensiv- (5%), Gewohnheits- (24%), Freizeit- (54%), Fantasie- (11%) und Denkspieler (11%).<sup>385</sup> Weiterhin werden fünf „Gute Gründe“ zum Spielen, gemeint sind Spielmotivationen, identifiziert, die abhängig von Situation und Stimmung in unterschiedlichen Konstellationen als Antrieb

---

<sup>383</sup> nach Richard Bartle, dem Entwickler des ersten Multiuser Online-Rollenspiels MUD („Multi User Dungeon“ 1979; noch immer spielbar auf <http://british-legends.com/playnow.html>): <http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>

<sup>384</sup> in Zusammenarbeit mit Jung von Matt und dem GEE Magazin (Redaktionswerft GmbH), wissenschaftlich betreut von Prof. Dr. Sabine Trepte, Hamburg Media School: Electronic Arts 2006

<sup>385</sup> ebd. S. 12 f

zusammenwirken: Zeitvertreib, Geselligkeit, Ausgleich, neue Rollen, Herausforderung.<sup>386</sup> Die Studie untersucht infolge ihres originär profitorientierten Erkenntnisinteresses die Spielertypen hinsichtlich Altersstruktur, Einkommen und Lebensstil. Daher erklärt sich die unsystematische Sortierung: Während die Typisierung ‚Intensiv-, und ‚Freizeitspieler‘ nach dem Zeitfenster der Spielaktivität gewichtet sind, beziehen sich ‚Denk-, und ‚Fantasiespieler‘ auf das bevorzugte Spielgenre, ‚Gewohnheitsspieler‘ wiederum auf das langfristige Verhalten. Die vorgeschlagenen Kategorien der Motivation (‚Gründe‘) korrelieren hingegen offensichtlich mit jenen vorangestellter Modelle.

Ein weiteres starkes Motiv liegt in der Persistenz von Spielwelten, im Zeitaspekt. Persistent sind solche Spiele, deren innere Zeit unabhängig von der Anwesenheit des Spielers proportional zur Echtzeit fortschreitet. Der Spieler wird dadurch motiviert, möglichst oft und möglichst lang, oder aber zu entscheidenden – oder im Falle kooperativen Spielhandeln zu verabredeten Zeitpunkten – teilzunehmen. Andernfalls liefe der Spieler Gefahr, einen Spielzug und den damit verbundenen Zuwachs an Fähigkeiten, Ausstattung, sozialer Anerkennung, spielimmanenter Reputation (Punkte) oder schlicht Information zu versäumen. Bei kooperativ ausgeführten Spielen wie MMOGs kann sogar ein sozialer Gruppendruck entstehen, wenn etwa ein Mitglied einer ‚Gilde‘ nicht ausreichend zum Spielfortschritt der Gruppe beiträgt, und deswegen von den Mitstreitern auch auf Kanälen außerhalb des Spiels abgemahnt wird.

Hier koppelt sich das Moment der Persistenz mit *‚The People Factor‘*; *die Organisation von Spielern in Gruppen erzeugt in Verbindung mit dem persistenten Spielfortschritt ggf. einen Zwang zum Spiel, der nicht mehr unter Motivation geführt werden kann.*<sup>387</sup>

Zuletzt sei noch ein banal erscheinendes Motivationsmoment ergänzt, das jedoch basal für Spiele schlechthin ist: der Spaß, der triebhaft verfolgte Lustgewinn.<sup>388</sup>

„Während Arbeit und Kampf ‚erledigt‘ sein wollen, während jedes triebhafte Bedürfnis seinen eigenen ‚Tod‘ will, will das Spiel ‚Ewigkeit‘. Seine

---

<sup>386</sup> ebd., S 52 f

<sup>387</sup> Exemplarische Beschreibung einer Gildenstruktur s. Cypra 2005, S. 22ff

<sup>388</sup> vgl. Juul 2005 S. 18 ff

Bewegungen streben nach möglicher Ausdehnung in der Zeit, gegebenenfalls um dieser Ausdehnung willen auch nach ständiger Selbstwiederholung“<sup>389</sup>

Damit sind nicht die positiven Gefühle bei motivierenden Tätigkeiten grundsätzlich gemeint, sondern hier der spezifische Computerspielspaß, der wahrscheinlich auf einer ästhetischen Konsistenz beruht: Die graphische Qualität von Simulationen vermag zu faszinieren, unerwartete Abläufe oder Wendungen im Plot bieten Amusement, die Bewegungsästhetik bei der Navigation durch synthetische Welten und die Wirkmacht einer Waffe vermitteln ein erhebendes Gefühl, die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten phantastischer Identitäten im Rollenspiel machen neugierig. Spiele, besonders MMOGs, sind ein außerordentlich vergnüglicher Zeitvertreib mit Suchtpotenzial.

### 3.3.3 Jugendliche und junge, erwachsene Spieler

Obgleich empirische Studien zu stark abweichenden Ergebnissen kommen, kann als gesichert gelten, das MMOGs überwiegend von Männern gespielt werden.<sup>390</sup> Die populäre Aussage jedoch, Computerspieler seien meist junge, blasse Männer ohne soziale Kontakte, konnte bislang nicht belegt werden. Sie wird auch umso unwahrscheinlicher, je weiter die Computerspielindustrie die Konsumfelder ihrer Produkte ausweitet. Ein ganz neues Publikum erreichen die neueren Spielereits, die auch ohne Vorkenntnisse, ohne übermäßigen Zeitaufwand, in der Gruppe, und zuweilen unter körperlichem Einsatz<sup>391</sup> gespielt werden: Die sogenannten ‚casual games‘.<sup>392</sup> Der Umzug der Spielkonsolen aus dem Kinderzimmer ins Wohnzimmer der Haushalte wird – so der Trend – auf kurz oder lang das Computerspiel zumindest in den westlichen Industrienationen zu einer breiten gesellschaftlichen Kulturpraxis werden lassen, wie beispielsweise in Japan – hier sind hochdotierte Computerspielwettbewerbe bereits populäre Fernsehereignisse, die Spieler beliebte Stars.

Empirische Arbeiten zum langfristigen Einfluss von Computerspielkonsum auf das Sozialverhalten sind bis dato rar – anscheinend belegt ist allerdings ein

---

<sup>389</sup> Scheuerl 1990, S. 72

<sup>390</sup> Bezogen auf MMORPGS (Massive Multiuser Online Role Playing Games, d.h. Online-Mehrspieler-Rollenspiele) zusammengefasst durch Cypra 2005, S. 52ff

<sup>391</sup> z.B. Wii Sportspiele

<sup>392</sup> s. Juul 2009

Zusammenhang von Spielverhalten und bürgerschaftlichem bzw. sozialem Engagement bei Jugendlichen in Amerika:<sup>393</sup> Demzufolge sind jene jugendlichen Spieler wahrscheinlicher sozial oder politisch engagiert, die sich auch im Computerspielverhalten sozial engagiert zeigen, die gemeinsam mit anderen in realweltlichen Gruppen spielen, und die sich auch in der Metakommunikation und deren Organisation, z.B. in Gilden oder Foren, aktiv zeigen. Dieses Ergebnis wirft die Frage nach der Kausalität auf, die jedoch im Rahmen der Studie nicht erforscht wurde;<sup>394</sup> spekulativ wäre zu konstatieren, dass das Computerspielverhalten von Jugendlichen in der Regel zeitlich vor dem politischen oder sozialen Engagement ausgeprägt wird, was einen positiven Einfluss des Spielens auf das Maß sozialen und politischen Engagements nahelegt. Dieses Beispiel verdeutlicht: Nach einer langen Phase der Skepsis gegenüber dem Computerspiel werden nun Perspektiven möglich, die Computerspiele als Lösung, und nicht als Problem wahrnehmen.<sup>395</sup> Die Spiele-Designerin und Medienwissenschaftlerin Jane McGonigal versteigt sich in ihrem Vortrag „Gaming can make a better World“ gar zu der These, dass zur Lösung der ganz großen, globalen Probleme der Menschheit noch weit mehr Computerspiel notwendig wäre.<sup>396</sup>

Selbstverständlich sind unterschiedliche Spiele mehr oder weniger gut geeignet, Sozialverhalten (oder überhaupt Fragmente der Sphäre des Ernstes) ins ‚gameplay‘ zu integrieren. Hier lässt sich ein Zusammenhang zu o.g. Motivbündeln bzw. Spielertypen herstellen – die Zusammenschau der Erkenntnisse legt die Schlussfolgerung nahe, dass bürgerschaftliches, politisches oder soziales Engagement am ehesten von Spielen verstärkt oder gestützt wird, die eine sozial motivierte Spielfreude bedienen, die einen realweltlichen Bezug zulassen, und die als ‚kalte‘ Spiele zum gemeinsamen Erkunden von Regeln, Funktionen und Spielwelt anregen. Von diesen Spielen werden also ‚easy fun‘ und ‚the people factor‘ bedient, oder, ‚achiever‘ und ‚socialiser‘ angesprochen, oder aber geprägt – je nach Interpretation der oben angedeuteten Kausalitätsfrage.

---

<sup>393</sup> Kahne, Middaugh, Evans 2009

<sup>394</sup> ebenda, S. 27

<sup>395</sup> Möglicherweise durch die erste Generation Medienwissenschaftler, die selbst bereits durchgehend mit Computerspielen aufgewachsen sind (ohne Amokläufer zu werden)

<sup>396</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)



Der Konsum von Computerspielen nimmt stetig zu. Jährlich wiederholte Studien bei Kindern und Jugendlichen belegen sowohl die steigende Verbreitung als auch das Wachstumspotenzial der Computerspielindustrie:

„Über drei Viertel der Kinder sitzen zumindest selten vor dem Computer, die meisten von ihnen tun dies mindestens einmal pro Woche. Die häufigsten Tätigkeiten sind hierbei Computerspiele, das Surfen im Internet sowie das Arbeiten für die Schule und die Nutzung von Lernprogrammen.“<sup>397</sup>

MMOGs sind die derzeit am weitesten entwickelten Anwendungen der IKuS, die der Öffentlichkeit zugänglich sind. Sie werden von Privatunternehmen aus wirtschaftlichem Interesse aufwändig produziert, beworben und vertrieben.<sup>398</sup> Thema, Ausformung, Funktionsweise, Inhalt und alle nachfolgenden Versionen und Modifikationen eines Spiels werden vollumfänglich nachfrageorientiert entwickelt. Nur auf dem noch kleinen Nischensektor der digitalen Lernspiele („Serious Games“) findet die Technologie mit ihrem ludischen Motivationspotenzial eine Anwendung, die Zielen der Wissensvermittlung, Bildung und zuweilen der Wertevermittlung verpflichtet ist, und nicht vorrangig der Unterhaltung dient.<sup>399</sup>

### 3.3.4 Digitale Lernspiele

Die Ludologie bzw die game studies haben gezeigt, dass Computerspiele Lernprozesse abbilden, das Huizingas ‚homo ludens‘ auch ein ‚gamer‘ sein kann. Die Motivation zu dieser Form des Lernens liegt jedoch nicht allein im Inhalt des Spiels begründet, ist also nicht rein themenspezifisches Erkenntnisinteresse, sondern sie liegt gerade, wie gezeigt, in diversen Formen von Erfolgserleben und in sozialer Anerkennung. Erlernt werden müssen dazu die Regeln des Spiels, das zielführende Rollenverhalten oder motorische Repertoire. Es gilt also wie im ‚Social Web‘ oder bei den Unterhaltungsspielen auch, den Softwarecode vollständig zu ergründen, die Verwendungsregeln optimal zu beherrschen und im Beziehungsmanagement zu brillieren. Auf diesen Wegen transportieren digitale

---

<sup>397</sup> MPFS 2008, S. 63 f

<sup>398</sup> Pricewaterhousecoopers prognostiziert anlässlich der Messe gamescom 2009 fast eine Verdopplung der Gewinne aus Online-Spielen (inkl. Gebühren) binnen 5-Jahresfrist, vgl.: [http://www.presseportal.de/pm/8664/1454316/pwc\\_pricewaterhousecoopers](http://www.presseportal.de/pm/8664/1454316/pwc_pricewaterhousecoopers)

<sup>399</sup> Dazu zählt auch die Bewerbung von Produkten durch ‚Adgames‘, die – dies sei der Vollständigkeit halber erwähnt – allgemein auch unter der Kategorie ‚serious games‘ geführt werden

Lernspiele neben dem Themenwissen ihrer Inhalte auch Kenntnisse und Fähigkeiten aus ihrer Struktur, deren Beherrschung nicht nur Spaß macht, sondern die auch einen mehr oder weniger sinnvollen didaktischen Effekt zeitigen.

Explizite synthetische Lernumgebungen können beispielsweise Simulationen von Laboratorien oder auch Landschaften sein, in denen Experimente und Erkundungen durchgeführt werden.<sup>400</sup> Dies geschieht online und gemeinschaftlich, aber aus der komfortablen Situation der eigenen vier Wände am Bildschirm. Hintergrundinformationen zum jeweiligen Lerninhalt sind Online verfügbar und können bedarfsgerecht eingespielt werden. Während der Benutzung derartiger Spiele ist parallele Kommunikation mit den anderen Teilnehmern oder ggf. mit dem Lehrenden möglich. So wird das Lernspiel zu einer Kopplung aus Simulation, ‚social web‘ und ‚kaltem Spiel‘.

“Using games or simulations as **microworlds** where open-ended experimentation can take place is becoming more commonplace in educational contexts, as techniques more often associated with training for professional life are adapted. This technique, like role play and the use of narratives, may prepare individuals for exploring a range of different skills and activities within a cohesive and safe environment that may or may not be transferred to real life contexts.”<sup>401</sup>

Der Lernvorgang kann aber auch unbewusst ablaufen, während der Spaß am Spiel bewusst genossen wird; Voraussetzung dafür ist ein Maß an Immersion in die Spielwelt, das den eigentlich intendierten Lehrinhalt tarnt. ‚Stealth Teaching‘, also ‚getarnte Lehre‘ ist ein Begriff für diesen didaktischen Ansatz, der gleichsam subversiv Werte, Sachverhalte und ihre Zusammenhänge im Regelwerk und den Funktionsabläufen oder aber in der Erzählstruktur eines vordergründig amüsanten Spiels verpackt.<sup>402</sup> Gemeinsames Lösen von Aufgaben, Bewältigen von Herausforderungen, Besiegen von Gegnern oder das Erreichen des nächsten Levels entspricht dabei der Lernetappe.

Der Vorteil dieser Strategie gegenüber expliziter Didaktik, (‚level‘ vs. Lektion, ‚trigger‘ vs. Zeigefinger) ist es, dass der Spielspaß viel eher jenem eines unterhaltungsindustriellen Produktes entsprechen kann, als dies bei ausgewiesenen Lernprogrammen der Fall ist. Idealerweise ist dem Produkt

---

<sup>400</sup> Schilderungen von Beispielen für derartige digitale Lernumgebungen finden sich bei Annetta 2008; De Freitas, Savill-Smith, Attewell 2006

<sup>401</sup> De Freitas 2006, S. 25, Hervorhebung durch den Verfasser

<sup>402</sup> nach Bopp 2006, S. 173

überhaupt nicht anzusehen, dass es ein didaktisches Ziel verfolgt, der Spieler hat ein Immersionserleben, da der Lernrahmen unsichtbar bleibt. Denn allein schon die Intention, mit der ein Spieler ein Spiel startet, also z.B. um unterhalten oder aber um belehrt zu werden, hat bereits Einfluss auf den Genuss, und damit auf den Motivationsverlauf.

Idealerweise würde das Produkt von Profis aus der Unterhaltungsindustrie hergestellt; tatsächlich aber sind Lernspiele heute leider nicht am Markt für Unterhaltungssoftware konkurrenzfähig. Ein entscheidender Aspekt, denn der Anspruch an den Unterhaltungswert von Computerspielen mit ernsthaftem Inhalt steigert sich mit dem Alter und entsprechend erweiterter Spielerfahrung.

„Mit zunehmendem Alter schwindet die Begeisterung für Lernprogramme, vermutlich bleiben sie dann hinsichtlich Aufmachung, Grafik und Navigation hinter den Anforderungen der Kinder zurück.“<sup>403</sup>

Zwischen den erfolgreichen Titeln der Computerspielindustrie und den ‚serious games‘ einschließlich jener Anwendungen der E-Partizipationspraxis, die als Spiele gelten dürfen, besteht ein Unterschied in Hintergrund und Intention ihrer Produzenten:

Spiele, die einfach nur maximal viel Lustgewinn beim Rezipienten ermöglichen, und maximale Rendite aus der Investition für Entwicklung und Marketing herausholen sollen, werden von gut bezahlten Entwicklerschmieden mit hohem Personalaufwand und exzellenter Infrastruktur produziert. Sie generieren Umsätze und Gewinne, die für zukünftige Fortentwicklungen immer noch gewaltigere Aufwendungen rechtfertigen und auch akquirieren.

Ernsthafte Spielanwendungen hingegen, deren Potenzial zum Lustgewinn für ein didaktisches Ziel genutzt wird, und die auch oftmals nicht von den Rezipienten selbst auf einem freien Markt für Unterhaltungssoftware ausgewählt und gekauft werden, werden mit vergleichsweise minimalen Budgets produziert. Selten werden sich daher bei Entwicklung solcher Software innovative oder zumindest konkurrenzfähige Spielkonzepte realisieren lassen; darüber hinaus werden auch Geschichte, Plot, Spiel-Typ und –Logik den didaktischen Zielen angepasst bzw. von Experten für die jeweiligen Inhalte entwickelt.

---

<sup>403</sup> MPFS 2008, S. 33

“The research has highlighted a gap between games developers and learners and tutors, curriculum designers and educators. This gap is partly attributable to a disconnect between the aims and objectives of leisure games design and the aims and objectives of learning and educational design.”<sup>404</sup>

Die Einübung demokratischer Kultur<sup>405</sup> im Kontext der Entwicklung des eigenen Lebensumfeldes als didaktischer Anspruch einerseits und die intrinsische Motivation zum Spielen eines MMOGs mit Zügen eines ‚social web‘ andererseits sind bislang offenbar durch oben zitierte Lücke voneinander getrennt. Das Potenzial hingegen ist erkannt. Jenseits einzelner Lernspiele kann das Mediennutzungsverhalten vieler junger Menschen bereits als ‚participatory culture‘ interpretiert werden:

„A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one’s creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another.”<sup>406</sup>

Unter den notwendigen Fähigkeiten zur Teilhabe an einer derartigen Kultur finden sich u.a. auch die Fähigkeit zum Spiel im Sinne von ‚play‘ sowie der Umgang mit Simulationen. Das Mediennutzungsverhalten junger Menschen, die Teil einer ‚participatory culture‘ sind, kann bereits als ‚serious game‘ für die Aneignung von Medienkompetenz verstanden werden. So verstanden wären die ‚social webs‘ als serious MMOGs zu deuten. Der Begriff des Computerspiels löst sich im Sektor der Lernspiele von einer vom Datenträger installierten, geschlossenen Software, und der ‚digital gap‘ verläuft nun nichtmehr entlang des Zugangs zur Technologie im Sinne von Hardware oder Software,<sup>407</sup> er zieht sich jetzt entlang einer Schwelle der Medienkompetenz.

---

<sup>404</sup> De Freitas 2006, S. 54

<sup>405</sup> im Sinne Deweys, s. Dewey 1916

<sup>406</sup> Jenkins 2006, S. 3

<sup>407</sup> 2009 lebten 98% der 12-19jährigen Deutschen in Haushalten mit Internetzugang, s. Mpfs 2009, S. 6, in der Gruppe der 14-29jährigen nutzten 2009 94,5% das Internet, vgl. Initi@tive D21 2009, S. 14

#### **4. Bewertung der Ergebnisse**

Die in den vorangegangenen Kapiteln zusammengetragenen Erkenntnisse unterschiedlicher Disziplinen einerseits zu Partizipation an Stadtentwicklung, und andererseits an IKuS, sollten im Schlussteil der Arbeit für die plausible Konzeption eines Stadtentwicklungs-Computerspiels herangezogen werden; die Argumentationskette verläuft entlang folgender Thesen:

- Bürgerbeteiligung trainiert auf lokaler Ebene die Ausübung demokratischer Kultur
- Bürgerbeteiligung macht jungen Menschen keinen Spaß
- Computerspielen macht jungen Menschen Spaß
- Computerspiele können Städte als ‚level‘ simulieren und zur Kommunikation darüber führen
- Bürgerbeteiligung könnte jungen Menschen Spaß machen, wenn sie ein Computerspiel mit sozialräumlicher Komponente wäre
- Wie sieht ein Bürgerbeteiligungs-Computerspiel optimaler Weise aus?

Im Folgenden werden die gewonnen Erkenntnisse aus den Kapiteln 2 und 3 in der Logik dieser Argumentation bewertend aufbereitet.

##### **4.1 Bürgerbeteiligung**

Bürgerbeteiligung ist als basisdemokratisches Instrument gesetzlich garantiert. Ihre Bedeutung und ihr Einsatzzweck haben sich allerdings über die Jahrzehnte erheblich erweitert: Einst erfunden als Instrument zur Rechtssicherung ist mittlerweile ein Instrument des sozialen Ausgleichs daraus geworden; in aktuellen Programmen der Städtebauförderung wird sie u.a. eingesetzt, um die Kommunikation zwischen Bewohnern benachteiligter Gebiete zu stärken und eine Identifikation mit dem jeweiligen Wohnort zu generieren. Bürgerbeteiligung ist

damit nicht mehr nur legitimierendes Beiwerk zur Umsetzung von Planungen städtebaulicher Dimension, sondern wird allgemein auch als Werkzeug zur Linderung oder Lösung sozialer Missstände eingesetzt. Ziel ist nunmehr auch die Verbesserung der Lebensumstände sozial marginalisierter Gruppen, losgelöst von baulichen Maßnahmen. Dieser Paradigmenwechsel schlägt sich am deutlichsten im Umgang mit Beteiligung im Programm ‚Soziale Stadt‘ nieder.

Die Verbesserung der sozialen Infrastruktur insbesondere für junge Menschen ist im Programm ‚Soziale Stadt‘ explizit intendiert, ebenso die Stärkung bürgerschaftlichen Engagements und die Reparatur oder Etablierung nachbarschaftlicher Netzwerke der Solidarität.

Ungewollte soziale Segregation wurde von der begleitenden Forschung als eine wesentliche Ursache der Problemlagen in vielen benachteiligten Stadtteilen deutscher Städte identifiziert, Segregation entzieht sich jedoch im Allgemeinen aufgrund ihrer komplex wechselwirkenden Einflussfaktoren einer gezielten Steuerung. Insofern erscheint es sinnfälliger und folgerichtiger, beim Versuch, die Lebensumstände der Betroffenen zu verbessern, auf die Symptome ungewollter sozialer Segregation einzuwirken, anstatt die Ursachen beheben zu wollen.

Instrumente und Verfahren, welche die neuen Ziele der Beteiligung gemäß dem Leitfaden der ‚Sozialen Stadt‘ explizit anvisieren, welche also im Wesentlichen die negativen Auswirkungen der ungewollten Segregation lindern sollen, sind: Quartiersmanagements für abgegrenzte Gebiete und unbürokratisch zugängliche Verfügungsfonds für benachteiligte Bürgergruppen. Es existiert allerdings keine konkrete Handlungsempfehlung, wie die neuen Ziele mit diesen Instrumenten zu erreichen seien, die Lösung bzw. Ausführung ist dem jeweiligen Personal vor Ort überlassen. Dazu wird empfohlen, ein integriertes Handlungskonzept zu erstellen, das auf die Spezifika des jeweiligen Gebietes eingeht und konkrete Maßnahmen festschreibt. Derart konkrete bzw. notwendige Maßnahmen sind im Programm ‚Soziale Stadt‘ nicht expliziert, nicht standardisiert. Praktisch gewählte Lösungsansätze hängen wie vollumfänglich von der Gebietsgröße, der Bewohnerstruktur und eben nicht zuletzt vom Personal der Quartiersmanagements ab.

Zielgruppenspezifische Formen der Beteiligung werden auf der Basis herkömmlicher Gruppeneinteilungen durchgeführt, wobei Kinder und Jugendliche unterhalb der Volljährigkeitsgrenze gemeinsam betrachtet werden. Entsprechende Verfahren aus der Sozialarbeit im Kinder- und Jugendbereich sind daher das

Mittel der Wahl auch im Programm ‚Soziale Stadt‘. Allerdings böte das Programm durchaus den Freiraum zur Erprobung experimenteller Formen der Beteiligung, weil hier konsumptive Maßnahmen zur Verbesserung des sozialen Zusammenhalts ohne Einschränkung als förderungswürdig ausgeschrieben sind, ohne dass diese hinsichtlich der Verfahrensweise näher spezifiziert wären. Dergleichen Maßnahmen scheinen jedoch im Rahmen der Programmumsetzung weit seltener durchgeführt zu werden als investive Maßnahmen.

Unter den erprobten, herkömmlichen Formen und Verfahren der Bürgerbeteiligung sind unterschiedliche Grade der Eignung für zielgruppengerechte Ansprache auszumachen. Einige Verfahren vermögen Jugendliche und junge Erwachsene zu motivieren und für eine Teilhabe zu gewinnen, andere sind offenkundig weniger gut dafür geeignet. Die aus der Jahrzehntelangen deutschen Beteiligungspraxis hervorgegangenen Methoden sind darüber hinaus unterschiedlich direkt in eine computervermittelte Form transformierbar; das sie sehr verschiedene Kommunikationsmodi und Grad an Verbindlichkeit aufweisen, hierfür sind z.B. textbasierte Verfahren gut geeignet – hingegen die persönliche Ansprache, die nonverbale Kommunikation und auch intensives Gruppenerleben sind nur indirekt oder unvollständig medial abzubilden.

Folgende Merkmale von Verfahren für eine zielgruppengerecht wirksame Ansprache Jugendlicher und junger Erwachsener sind aus der Analyse herkömmlicher Beteiligung ableitbar:

Direkte Ansprache durch dafür qualifiziertes Personal, Anpassbarkeit der Kommunikationsmedien an die kulturellen Konventionen der Zielgruppe, Gewährleistung von Freiräumen zur eigenverantwortlichen Gestaltung des Prozesses und zur Selbstdarstellung, Anschaulichkeit und lebensweltliche Relevanz der Themen, Ergebnisoffenheit und Prozessflexibilität, Heterarchie, Toleranz und Attraktivität durch Lustgewinn bzw. ‚joy-of-use‘.

Jene Verfahren, die letztgenannte Merkmale aufweisen, sind natürlich nicht deckungsgleich mit jenen, die sich am leichtesten in eine computervermittelte Form transformieren ließen. Folglich wird eine computervermittelte Form der Bürgerbeteiligung schwerlich ohne realweltliche Zusammentreffen als

zusätzlichen Bestandteil auskommen, aber in einer totalen Virtualisierung der Beteiligungspraxis liegt auch nicht das Ziel der nachstehenden Vorschläge.

Dies zeigt auch die noch junge Praxis der E-Partizipation, deren Verfahren, obschon noch nicht in belastbarer Weise erforscht, bereits einige Tendenzen zukünftiger Entwicklungen aufzeigen: Auf Kommunikationstechnologie basierende Konzepte der E-Partizipation sind zwar bereits im Einsatz, allerdings ist dabei zumeist das Motivationspotenzial der Technologie offenbar nicht ausgeschöpft, sie wird noch immer eher als Ersatz- und Zusatzmedium verwendet. Computervermittelte Beteiligungsverfahren für Jugendliche und junge Erwachsene mediengerecht zu gestalten, scheint eine anspruchsvolle Herausforderung zu sein, da diese in Konkurrenz zu anderen, profitorientierten online-Angeboten treten müssen, die eigens für diese mit relativ hoher Medienkompetenz ausgestattete Gruppe entwickelt wurden. Da die Gruppe im Gesamtvergleich unterdurchschnittlich politisch engagiert ist, käme dem zu entwickelnden Verfahren darüber hinaus die Aufgabe einer Erstaktivierung, einer Motivation für Bürgerschaftliches Engagement zu. Entsprechend ist bei der Gestaltung eine konkurrenzfähige Attraktivität anzustreben, ein ‚joy-of-use‘, der mit jenem einschlägiger online-Angebote wie z.B. Computerspiele mithalten kann.

#### 4.2 Informations-, Kommunikations-, und Simulationsanwendungen

Das Internet hat sich seit 1995, und verstärkt während der zweiten Hälfte der 2000er Jahre, von einem Informationsmedium zu einem Konglomerat unterschiedlicher Medien weiterentwickelt, dessen für Beteiligung im Allgemeinen interessantester Zweig das sogenannte ‚Social Web‘ ist. Mit dem Begriff ‚Produsage‘ wird das entscheidend neue Merkmal, die Beteiligungskultur dieser Medienform gekennzeichnet: Die Produktionsmittel für Medieninhalte sind allen Rezipienten zugänglich, sie stellen daher nur noch sehr eingeschränkt ein monopolisierbares Machtwerkzeug dar, wodurch die Produktion von Aufmerksamkeit für Inhalte erheblich wichtiger wird. Folglich spielt für Privatpersonen, die ihre Inhalte bzw. sich selbst nicht profitorientiert sondern gleichsam sozial vermarkten, das Management sozialer Beziehungen eine immer



wichtigere Rolle, wie sich im Erfolg sozialer Netzwerkseiten zeigt. Die Repräsentation der eigenen Person selbst wird dabei zum Inhalt. Besonders Jugendliche und junge Erwachsene sind für eine Selbstdarstellung vor Publikum in computervermittelter Form besonders motiviert, da sie sich bzw. alternative Rollen kontrolliert ausprobieren können, was in diesem Lebensalter verlockend und auch notwendig ist, deshalb werden soziale Netzwerkseiten auch überwiegend von dieser Altersgruppe genutzt. Insofern stellt das ‚Social Web‘ ein Medium zur Verfügung, in dem die Zielgruppe der vorliegenden Arbeit selbst Inhalte generiert, vermittelt, und darüber mit anderen in großer Zahl kommuniziert, und das ohne äußeren Anreiz, ohne Zwang, sondern rein intrinsisch motiviert.

Man könnte die mittelbare Selbstdarstellung von Nutzern in sozialen Netzwerken auch als eine Simulation der eigenen Persönlichkeit verstehen. Dabei wird eben nicht, wie üblich unter dem Begriff verstanden, eine synthetische Umwelt geschaffen, sei es ein Setting von Parametern, eine Umgebung oder eine Maschine, sondern eben ein virtueller Komplex subjektiver Aspekte einer Person. Gleicher Art ist das Rollenspiel angelegt, auch hier besteht die Simulation in der subjektiven Annahme einer alternativen Persönlichkeit. Simulation als Begriff ist innerhalb des Feldes computervermittelter Kommunikation und Spiele von derart zentraler Bedeutung, dass hier eine Erweiterung der Formel IKT – ‚Informations- und Kommunikations-Technologie‘ auf IKuS – ‚...und Simulations-Technologie‘ vorgeschlagen wird. So lässt sich der Tatsache Rechnung tragen, dass die Grenze zwischen online-Spielen und Sozialen Netzwerken mehr und mehr verschwimmt. Die Kommunikation mit Mitspielern über das Gespielte und die Dynamik der Gruppe auch außerhalb der Spielwelt nimmt immer mehr zu, der Erfolg von Spielen wie etwa ‚World of Warcraft‘ ist anders überhaupt nicht zu erklären. Hier deutet sich an, dass die Motivation des Spielers mit dem Wort ‚Spielspaß‘ bei weitem nicht hinreichend erklärt wird. Ein Bündel möglicher Handlungsmotive steht einer Vielzahl unterschiedlicher Spielertypen gegenüber. Aus den diversen Versuchen der Kategorisierung lassen sich einige Merkmale für erfolgreiche Computerspiele ableiten, wie etwa interne Sozialraum-Schichten, Reputationssysteme, alternierende Regulierungsgrade im Gesamtregelwerk, graphische und kinetische Brillanz, und nicht zuletzt der Flow, also eine selbstregulative Balance zwischen Spielherausforderung und Spielerfähigkeiten.

Interessanterweise sind solche Kategorien unabhängig vom eigentlichen Inhalt, der Geschichte oder dem Thema des Spiels gültig, wenn auch in ihrer Gewichtung abhängig vom jeweiligen Genre bzw. vom Spielertyp und seinen Präferenzen.

Die verschiedenen Versuche einer Modellierung der Zusammenhänge, die sich in der rasch wachsenden Zahl von Publikationen der Computerspielwissenschaften finden lassen, sind mal profitorientiert, mal didaktisch, mal auch wissenschaftlich oder gar aus schierer Spielleidenschaft motiviert, sie haben alle eines gemeinsam: Die Unterhaltungssoftware-Industrie überholt jede niedergeschriebene Erkenntnis meist noch vor der Veröffentlichung. Diese Entwicklungsgeschwindigkeit liegt offenkundig an der enormen Nachfrage und an den außergewöhnlichen Renditeaussichten, die sich in diesem noch jungen Wirtschaftssektor heute zeigen. Und letztlich liegt eben darin die einzig gesicherte Erkenntnis über Motivation beim Computerspiel: wie auch immer sie ausgeprägt ist – ihr Potenzial ist erschütternd.

Anwendungen der E-Partizipation und virtuelle Lernumgebungen, die eine spielerische Didaktik verwenden, oder auch ‚serious games‘ nutzen dieses Potenzial nicht voll aus. Einerseits werden Lernspiele und Beteiligungssimulationen nicht von Spezialisten für Spielmotivation konzeptioniert, andererseits sind die Kunden der Produkte aus diesem Sektor nur selten die Rezipienten selbst, sondern häufig Eltern oder Bildungseinrichtungen, und deren Bedürfnisse bilden die Nachfrage und somit letztlich auch das Angebot aus.

Für eine Spielanwendung, die mit dem Motivationspotenzial der Unterhaltungsspiele und der Anziehungskraft der sozialen Netzwerke operiert, um aktuelle Ziele der Bürgerbeteiligung wie etwa gesellschaftliches Engagement im nachbarschaftlichen Kontext, Identifikation mit dem Wohnviertel und zumindest ein marginales demokratisches Bewusstsein bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen hervorzurufen, fehlt bislang offenbar ein fundiertes Konzept.

## 5. Ausblick: „Echtzeit-Partizipation“

Der nun folgende Entwurf einer neuen spielerischen Online-Beteiligungsform versucht einen Plausibilitätsnachweis der Einführungsthese:

Jugendliche und junge Erwachsene – speziell in benachteiligten Stadtgebieten – können durch eine spielerische Beteiligungsform unter Anwendung von IKuS nachhaltig zur Teilhabe an der Entwicklung ihres Lebensumfeldes motiviert werden.

Eine Vielzahl möglicher Ausprägungen neuer Beteiligungsformen im Sinne der These ist denkbar; die Entwurfsmethodik<sup>408</sup> des folgenden Ausblicks intendiert, dem Vorschlag Flexibilität und Offenheit zu verleihen.

Der Entwurf wird in Präsenz geschildert<sup>409</sup>, und es mag daher stellenweise so tönen, als sei er bereits realisiert. Insofern kann dieses letzte Kapitel selbst als eine Simulation gelesen werden. Das vorgeschlagene Spiel wird im Folgenden mit dem ursprünglichen Arbeitstitel ‚urban web tool‘, kurz UWT bezeichnet.

Es stellt eine Weiterentwicklung eines gleichnamigen Konzepts dar, das vom Verfasser gemeinsam mit seinen Kommilitonen D. Behrens, T. Matijssen, J. Bock und R. Soendgen im Rahmen eines Semesterentwurfs im Jahre 2001 am Fachgebiet Entwerfen und Städtebau unter Betreuung von Prof. S. Goerner, Dipl.-Ing. S. Lehmann und Dipl.-Ing O. Langbein entwickelt wurde.

---

<sup>408</sup> Die Kernkompetenz des Architekten bzw. Städtebauers ist der Entwurf von komplexen baulichen Strukturen sehr unterschiedlichen Maßstabs, oder von Prozessen, die mit derartigen baulichen Strukturen in Wechselwirkung stehen. Dabei ist die praktische Relevanz zumindest von Teilen oder Prinzipien des Entworfenen ein wesentliches ingenieurwissenschaftliches Merkmal. Der Entwurf ist als wissenschaftliche Methode noch nicht etabliert. Aber jede Arbeit, die, statt über den Gegenstand Architektur zu forschen, mit den Mitteln der Architektur forscht - und dies nicht zwingend auch über architektonische Gegenstände - leistet zumindest implizit auch einen Beitrag zum Diskurs über den Entwurf als wissenschaftliche Methode.

Der Entwurf ist ein deduktives Verfahren zur Lösung eines komplexen Problems mit mehr als einer möglichen, aber ohne optimale Lösung, eines sogenannten ‚wicked problem‘ (nach Horst Rittel). Die hohe Komplexität und wechselwirkende Verwobenheit ihrer Gegenstände wäre vielleicht ein Alleinstellungsmerkmal der Architektur als Wissenschaft. Die Entscheidungen im Entwurfsprozess werden in Bezugnahme auf Wissensbestände anderer Disziplinen getroffen. Analytische Vollständigkeit ist dabei keine Notwendigkeit, vielmehr ist ein intuitiver Zugriff auf im Prozess jeweils gerade erforderliche Wissensfelder für die entwerferische Syntheseleistung kennzeichnend. Dabei wird das Wissen transformiert und als form- oder funktionskonstituierend integriert. Die Verwissenschaftlichung dieser Methode erforderte, die integrierten Wissensbestände, ihre Transformationen und deren Einfluss auf den Entscheidungsprozess offenzulegen. Darüber hinaus gälte es, die Grundlagen, die Zielsetzungen, das Verfahren, den Prozess und die Ergebnisse bzw. Erkenntnisse eines Entwurfs in einer Form zu dokumentieren, die dem wissenschaftlichen Diskurs Zugriff gewährt zugleich eine praktische Anwendung ermöglicht. Die vorliegende Arbeit unternimmt diesen Versuch.

<sup>409</sup> ...,unter anderem, um den exzessiven Gebrauch von Konjunktionen zu vermeiden

## 5.1 Anforderungen

Das UWT soll dem in der jüngeren Praxis formulierten Anspruch von Bürgerbeteiligung gerecht werden, nachbarschaftsbezogene soziale Netze zu etablieren bzw. zu stärken. Insbesondere die Ansprache und Motivation junger Menschen liegt dabei im Fokus. Hierfür soll das UWT ein funktionales Angebot für einfache Kommunikation untereinander auf verschiedenen Kanälen beinhalten, dazu zählen Chat, Email Foren bzw. Blogs. Darüber hinaus ist auch die Kommunikation der offiziellen Akteure mit den Bewohnern eines Stadtteils vorgesehen, ihre Websites beispielsweise sollen in die Anwendung integriert werden. Die hier vorgeschlagene Lösung speziell für die Zielgruppe Jugendliche und junge Erwachsene ist eine spezielle Art eines sozialen Netzwerks mit starkem lokalem Bezug. Ähnlich wie bei Habbo, Myspace, LinkedIn, Xing oder Facebook etc. soll sich jeder Nutzer zunächst selbst darstellen können. Darüber hinaus werden Funktionen des ‚community organizing‘ angeboten, z.B. Kontaktverwaltung, Gruppenbildung, -organisation und -kommunikation und die automatisierte Verknüpfung von Nutzern mit ähnlichen Interessen oder sich überschneidenden sozialen Umfeldern. Im UWT soll das (computervermittelte) soziale Netzwerk im (simulierten) räumlichen Kontext des Stadtteils organisiert werden. Für die Kommunikation sollen die Regeln fairer Kommunikation im Sinne kooperativer Prozesse gelten. Dieses Prinzip wird das UWT – soweit möglich – funktional stützen.

Weiterhin intendiert das UWT eine Verstärkung der Identifikation der Bewohner eines Stadtteils mit ihrem Lebensumfeld, im Idealfall auch dessen Aneignung – Voraussetzung ist die Kenntnis des Stadtteils und die Beschäftigung damit. Dazu übernimmt das UWT die Funktion einer Karte des Stadtteils, die, ähnlich einer Navigationssoftware wie z.B. von Navtec, Wisepilot, Garmin oder Google (Maps) etc., eine Erkundung der Stadträume ohne realräumliche Hemmschwellen und unerwünschte Situationen ermöglicht, und dabei Hintergrundinformationen gebündelt und verortet zugänglich macht. Das UWT soll deshalb weiterhin eine persistente Simulation des Stadtteils sein, die Informationen mit räumlichem Bezug integriert. Ein zielloses ‚Herumspielen‘ mit der Simulation muss im Gegensatz zu geschlossenen digitalen Kartensystemen hier möglich sein, dazu zählt in beschränktem Masse auch die Modifikation ihrer informativen oder

geometrischen Inhalte. Jedoch darf die Simulation der realen Gegebenheiten nicht durch das Eingreifen der Nutzer ihre Wiedererkennbarkeit, ihre Autentizität verlieren. Jeder derartigen Einflussnahme auf die Verfasstheit des synthetischen Stadtteils wird das demokratische Mehrheitsprinzip zugrunde liegen: Je mehr Einzelinteressen gebündelt werden können, desto einflussreicher ist die entsprechende Gruppe hinsichtlich erwünschter Modifikationen am UWT und seinen Inhalten.

Das zentrale Ziel besteht in der Motivation besonders jugendlicher und junger Erwachsener zur Beteiligung. Um diese Motivation zu gewährleisten, wird – gleichsam als Anreiz – auf die Technik der Online-Computerspiele zugegriffen, die, ursprünglich zur Unterhaltung der Spieler entwickelt, nachweislich von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gerne, häufig und intensiv genutzt werden. Unterschiedliche Vorlieben, die sich aus den Nutzungsmotiven von Computerspielen, bzw. aus dem jeweiligen Spielertyp erklären, müssen dabei berücksichtigt werden. Im Gegensatz zu den kommerziellen Spielen diverser Genres, bei denen dasselbe Spielprinzip in mehreren Spielwelten konsekutiv durchlaufen wird, soll hier eine Vielzahl an Spielprinzipien unterschiedlicher Genres in immer derselben Spielwelt – dem synthetischen Stadtteil – angeboten werden. Damit werden die unterschiedlichen Handlungsmotive der Spieler bedient, wodurch eine breite Wirksamkeit und Teilnahme gewährleistet werden kann. Eine genaue Kenntnis des Stadtteils wird im UWT zum Spielvorteil und ist insofern nicht aus einer politischen oder am Wohle des Gemeinwesens orientierten Motivation heraus erstrebenswert, sondern aufgrund der originären Motive des Spielens; umfangreiches Wissen über das eigene Lebensumfeld wird somit nach dem Prinzip des ‚stealth teaching‘ gleichsam subversiv vermittelt.

Die beigeordnete Kommunikation über das jeweilige Spiel soll auf derselben Plattform im sozialen Netzwerk stattfinden. Solidarität und Sozialverhalten sind damit ebenfalls relevant für den Spielverlauf, denn: Wie viele bekannte Spiele verspricht auch das UWT, wenn es in organisierten Gruppen und kooperativ gespielt wird, einen erheblich höheren Lustgewinn als im Einzelspielermodus. Anfängern ist die Möglichkeit geboten, sich von erfahrenen Spielern in Spielfragen helfen zu lassen, die dafür ihrerseits spielimmanente Reputation erlangen, welche wiederum mit erweiterten Befugnissen gekoppelt wird.

## 5.2 Spielwelt

Das UWT ist ein Massive Multiuser Online Game, das persistent ablaufende Spielplots anbietet und zugleich ein integriertes soziales Netzwerk abbildet. Die Spielwelt des UWT simuliert durch ein virtuelles 3d-Modell einen realweltlichen Stadtteil, die Nutzer sind dessen wirkliche Bewohner oder Besucher. Die Spielwelt ist grundsätzlich persistent, d.h., sie ist an die Echtzeit gebunden. Sie bietet eine Tag- und eine Nachtansicht, ist jahreszeitlich farbcodiert und mit integrierten Zeit- und Datumsanzeigen ausgestattet.

Neben dem Gameplay und der Kommunikation lässt sich die Spielwelt auch editieren – ein einfacher Modifikationsmodus bzw. ‚editor‘ ermöglicht es den Spielern, Funktionen, Oberflächen und Geometrien zu verändern, und somit auch auf der Metaebene mit dem Spiel zu spielen.

Ein Computerspiel, das von real erfahrbaren Stadträumen handelt, muss diese adäquat darstellen. Das bedeutet weder fotorealistische Detailtreue, noch einen Abstraktionsgrad, wie wir ihn aus Architekturmodellen gewohnt sind. Eine solche Simulation wird unter jedem Blickwinkel als Abbildung der Realwelt identifizierbar sein, dabei aber auf die notwendigen Erkennungsmerkmale und Orientierungshilfen reduziert. Das Hinzufügen oder Weglassen von Ausstattung und handlungsabhängigen, situativen Interventionen wird diesen virtuellen Raum weder überladen, noch leer erscheinen lassen.

Der Stadtteil wird dazu abstrahiert als Kubaturmodell dargestellt. Der Detailgrad lässt die Gebäude mit ihren wirklichen Proportionen, ihren Dachformen, Fassaden und Eingängen erkennen, im Straßenraum sind die Verkehrsanlagen, Bürgersteige, Treppen und auch die Topographie und Grünanlagen ablesbar. Alle Oberflächen sind mit Texturen belegt, die die tatsächlichen Gegebenheiten simulieren und so den Stadtteil wiedererkennbar machen. Zusätzlich können Oberflächen wie Schaufenster, Eingänge oder Schilder auch mit interaktiven Flächen statt mit Graphiken belegt werden. Sie können so Texte, Bilder, Kommunikationsflächen wie Chats, Blogs oder Foren, oder auch Html- oder Flash-Seiten mit einer integrierten Browsernavigation darstellen. Die jeweilige Fläche wird damit beispielsweise zu einem unbegrenzt navigierbaren Fenster ins Internet. So ist es möglich, Informationen, wie beispielsweise Webseiten, an jenen synthetischen Stellen zu verankern, auf die sich deren Inhalte tatsächlich

auch beziehen: Ein Ladengeschäft beispielsweise hat die eigene Website im Schaufenster als Startseite eines Browsers, eine Bushaltestelle zeigt die Fahrplanauskunft des lokalen Verkehrsbetriebes, der Liniennetzplan wird auf die Straßenoberflächen projiziert. Während andere Spielwelten von Onlinespielen im Browser dargestellt werden, ist hier umgekehrt das Internet in Browserfenstern vielfach im Spiel zugänglich. Dadurch verortet das UWT einerseits Informationen und integriert andererseits ein multiples Internetportal in die Spielwelt, um einen Fensterwechsel überflüssig zu machen. So kann das Verlassen des Rahmens vermieden werden, das unweigerlich den Grad der Immersion ins Spiel einschränken würde.

Der synthetische Stadtraum ist von seinen Benutzern nicht in seiner Geometrie modifizierbar, damit er nicht bis zur Unkenntlichkeit verfremdet werden kann. Dennoch erlaubt das UWT im Rahmen der Spielregeln durchaus, Geometrien selbst zu erstellen und einzufügen, und Veränderungen vorzunehmen – für diese und weitere Aktivitäten, die im Folgenden näher beschrieben werden, wird ein eigener Raum zur Verfügung gestellt:

Die Spielwelt ist durch die Bodenfläche nicht nach unten begrenzt, denn es ist möglich, sich „unter die Erde“, also in den Raum unterhalb der Stadtgeometrie zu begeben. Alle Kubaturen der Oberseite werden hier vertikal über die Geländefläche nach unten gespiegelt, sind aber in abstrakter Form ohne Texturen dargestellt. Die „Decke“, also die Untersicht der Geländefläche ist halbtransparent dargestellt. Dieser Raum bietet neben den zuvor beschriebenen Funktionen auch einen Modifikationsmodus, einen einfachen 3d-Editor, mit dem Objekte erstellt und platziert werden können. Während oben die Rechte der Nutzer zur Modifikation im Sinne der Authentizität des Stadtteils eingeschränkt sind, herrscht unten im unverbindlichen Sozialraum die kreative Freiheit.

### 5.3 Navigation

Die Nutzer des UWT bewegen sich in der Ich-Perspektive durch den Raum und werden dabei für andere sichtbar durch eine personalisierbare Spielfigur, einen Avatar von menschlicher Proportion repräsentiert. So wird für jeden Nutzer sichtbar, wer sich gleichzeitig in der Nähe aufhält und worauf die Aufmerksamkeit anderer Nutzer gerade gerichtet ist.

Die Bewegungssteuerung kann mit der Maus oder der Tastatur oder mit Eingabegeräten wie Joystick, Spacemouse oder Gamepad erfolgen. Im oberen Bereich der Spielwelt ist die Bewegung grundsätzlich schwerkraftgebunden, ihre Geschwindigkeit ist skalierbar; ein Flugmodus kann für eine kurze Zeitspanne zugeschaltet werden. Geometrische Objekte haben hier physikalische Eigenschaften: sie sind undurchdringlich und haben ein Eigengewicht.

Im unteren Bereich erfolgt die Navigation schwerelos, gleichsam im permanenten Flugmodus, aber auf den Horizont nivelliert. Hier sind die Geometrien grundsätzlich nicht mit physikalischen Eigenschaften versehen, diese Einstellung ist jedoch u. U. durch die Nutzer modifizierbar. Alle Bestandteile des unteren Bereichs können also „durchfliegen“ werden, sofern sie nicht zu einem Spielplot gehören, dessen Regeln physikalischer Eigenschaften von Objekten bedarf.

Innerhalb des bildschirmfüllenden Gesichtsfeldes, dessen Augenhöhe in etwa jener eines Menschen entspricht, steht ein Cursor für die Bedienung des Spiels zu Verfügung. Damit können einerseits Objekte und Flächen der Spielwelt angewählt, andererseits kontextabhängige Schaltflächen bedient werden. Über eine Übersichtskarte der Spielwelt kann der Standort unmittelbar wie im Zeitraffer gewechselt werden, wohingegen die Navigation durch Bewegungssteuerung raumzeitlich stringent verläuft. Die Übersichtskarte kann, ähnlich den Favoriten in gängigen Internetbrowsern, mit Merkzeichen für Orte versehen werden, diese sind für andere Nutzer einsehbar. Das Gesichtsfeld entspricht während der Bewegung durch den Raum einem Weitwinkel, der eine maximale Übersicht (bis an die Grenze der perspektivischen Randverzerrung) gewährleistet. Zur näheren Betrachtung oder Modifikation kann der Spieler Oberflächen oder Objekte anwählen, dann wird das Gesichtsfeld automatisch darauf angedockt und fokussiert.

#### 5.4 Kommunikation

Beim ersten Login erhält der Spieler im UWT neben seinem Avatar auch ein einfaches geometrisches Objekt, z.B. einen Würfel, das im Folgenden als ‚Boje‘ bezeichnet wird. Sie kann im unteren Bereich der Spielwelt frei bewegt und platziert werden, und bietet so einen Fixpunkt, der als standardmäßiger Einstiegsort, als räumliche Markierung verwendet wird. Zugleich ist die Boje eine



permanente Repräsentanz des Spielers, ähnlich einer Homepage, und sie fungiert als Kommunikationszentrale; die Boje wird unabhängig von der Gegenwart ihres Besitzers jederzeit im UWT dargestellt. Auf ihren frei modifizierbaren Oberflächen ist ein interaktives Feld vorgesehen, das als Pinnwand, als Chat, als Blog oder Gästebuch geführt werden kann. Andere Spieler können sich dort über den Eigentümer informieren, falls dieser dort Informationen in Text- oder medialer Form hinterlässt, und sie können Nachrichten hinterlassen bzw. mit dem Eigentümer kommunizieren. Die Boje ist außerdem die Spielzentrale im UWT; sie informiert den Spieler über Punktestände, den eigenen Status und zukünftige Spielereignisse; hier können die Avatar-Einstellungen vorgenommen und Ausstattungsgegenstände erworben werden.

Unmittelbare Kommunikation zwischen zwei oder mehr Spielern ist ebenfalls möglich. Ähnlich einem Chat kann jederzeit über die Tastatur eine Nachricht eingegeben werden, die dann als ‚Sprechblase‘ von anderen Nutzern in der Nähe gelesen werden kann. Ferner besteht die Option, im unteren Bereich der Spielwelt ein Chatfenster zu erstellen, das als öffentlich zugänglich, oder als ausschließlich für eine geschlossene Gruppe lesbar konfiguriert werden kann. Mit fortschreitendem Punktestand erhöht sich die Auswahl an Kommunikationsoptionen für den einzelnen Spieler, bzw. für Spielergruppen; fortgeschrittene Spieler können sich in Gruppen organisieren und erhalten dazu auch geschlossene dreidimensionale Objekte, die zwischen innen und außen differenzieren, gleichsam als ‚Gruppenraum‘. Zusätzliche Funktionen wie eigene Gruppennamen und -logos, Gruppennachrichten, Terminkalender, Displayflächen für die Selbstdarstellung und Werkzeuge für konkreatives Handeln werden dann freigeschaltet. Erfolgreiche Gruppen mit zahlreichen Teilnehmern und stetiger Aktivität verfügen über eine erhöhte Sichtbarkeit innerhalb des UWT, da ihre geometrischen Repräsentanzen mehr Raum einnehmen als jene einzelner Spieler. Das Mehrheitsprinzip wird so in der Raummetapher diagrammatisch vermittelt. Dieser Teil des UWT, der ein soziales Netzwerk dreidimensional und ortsbezogen darstellt, übernimmt das Identitäts- und Beziehungsmanagement der Nutzer. Im Gegensatz zu den einschlägigen sozialen Netzwerken im ‚world wide web‘ werden hier Menschen vernetzt, die nicht Interessen teilen, sondern den Wohnort. Darüber hinaus sind aber auch Besucher im synthetischen Stadtteil erwünscht, sie

erhalten allerdings keine Boje, und erscheinen sichtbar mit einem anderen Status als die ‚locals‘.

In der gesamten Spielwelt ist es für jeden grundsätzlich jederzeit möglich, einen Kommentar oder ein Statement – ähnlich einem Post-It – an einen Ort zu ‚heften‘. Dieser wird dann automatisch der entsprechenden Fläche im unteren Bereich der Spielwelt zugeordnet – der Spieler wird in diesem Zuge ggf. automatisch nach unten befördert.

Weitere Kommunikationsoptionen können von den verschiedenen Akteuren im Quartier auch im oberen Bereich angeboten werden.

## 5.5 Akteure

Das Quartiersmanagement administriert – wie im realen Raum – die stadtteilbezogene Kommunikation und die Verfahren der Beteiligung im oberen Bereich. Dazu können besondere Objekte und Funktionsflächen eingerichtet werden, die mittels ihrer Gestaltung eindeutig dem Quartiersmanagement zugeordnet sind.

Die jeweiligen Planungsämter stellen Informationen und Darstellungen zu etwaigen Planungsvorhaben z.B. hinsichtlich Verkehr, Grünflächen oder städtebaulicher Neuordnung ebenfalls direkt im oberen Bereich am relevanten Ort ein. Planungen können modellhaft in die bestehende Geometrie eingefügt werden. Um den synthetischen Bestand nicht zu verunklaren, sind Planungen auf einer ‚Zukunftsebene‘ eingestellt, die in der Spielerperspektive zu- und abgeschaltet werden kann. Ideal wäre der Ausbau des UWT zu einer kreativen Planungssoftware.

Gewerbetreibende im Quartier sind berechtigt, auf ausgewiesenen Flächen, z.B. den Schaufenstern ihrer ‚synthetischen Immobilien‘, über ihr Angebot zu informieren. Als Werbepattform und Webshop verstanden bietet das UWT damit eine kostengünstige und zielgruppengerechte Kundenansprache.

Die städtische Infrastruktur verortet ihre Information an den relevanten Stellen; so „wissen“ Mülltonnen und Briefkästen, wann sie geleert werden, Haltestellen „kennen“ die Fahrpläne, und Parkplätze ihre Regeln und Tarife.

Bei öffentlichen Gebäuden werden auch die Innenräume in abstrahierter Form abgebildet und, soweit möglich, mit den realweltlichen Funktionen und aktuellen Informationen belegt.

Kindergärten und Schulen, andere gemeinnützige Einrichtungen und Vereine sowie Religionsgemeinschaften können ebenfalls Informationen – z.B. Selbstdarstellungen, Veranstaltungstermine oder Öffnungszeiten – auf ausgewiesenen Flächen einstellen.

Die Lokalpresse erhält mit dem UWT eine Möglichkeit, die Online-Version ihres Produktes an zentraler Stelle im synthetischen Stadtteil zu präsentieren, sei es in Form einer Wandzeitung oder als Podcast. Ebenfalls denkbar ist die dezentrale Veröffentlichung von Beiträgen und Meldungen jeweils am Ort ihres Gegenstandes, soweit dieser verortbar ist, wie etwa bei einem Bericht über einen Löscheinsatz der Feuerwehr.

Bewohner des Quartiers haben die Möglichkeit, sich auf einem ‚Klingelschild‘ am synthetischen Hauseingang ihres Wohnhauses einzutragen und dort einen Briefkasten einzurichten, der jedoch nur Bewohnern des Quartiers offensteht.

Im unteren Bereich der Spielwelt können alle Akteure auch geometrische Objekte erstellen, editieren, konfigurieren und bewegen. Begrenzungen bestehen in Dimension, Komplexität und Aktualität der Objekte. Das Regelwerk vermeidet eine Überfrachtung des Raumes und sorgt automatisch für Aktualität, die Rechte der Nutzer werden durch das Reputationssystem gesteuert.

## 5.6 Reputationssystem

Das UWT ist mit einem differenzierten Reputationssystem hinterlegt; Benutzer können Punkte oder ‚credits‘ in den Kategorien ‚Können‘, ‚Wissen‘ und ‚Sympathie‘ sammeln. Die Punktzahlen werden nicht nur zum sportlichen Vergleich in einer Highscore-Liste dokumentiert, sie sind auch der Maßstab für den Aufstieg des Avatars in einem internen Rangsystem, und sie ermöglichen den Erwerb von Ausstattungsgegenständen, Machtbefugnissen und Zusatzfähigkeiten innerhalb des Spiels. Die Punkte können im Rahmen von Spielhandlungen innerhalb des Spiels oder auch bei herkömmlichen, realweltlichen Veranstaltungen des Quartiersmanagements (wie Stadtteilstesten oder Workshops)

erworben werden. Besonders hohe Punktgewinne winken bei Spielen mit ernsthaften Inhalten.

Durch Gruppenbildung ist es möglich, Punktestände und somit Rechte und Befugnisse einzelner Nutzer zu bündeln, zu addieren – in Kooperationen sind somit wesentlich umfangreichere, größere, interessantere und sichtbarere Eingriffe im Spiel möglich als für den Einzelspieler. Ein Aufstieg innerhalb des Rangsystems erlaubt es fortgeschrittenen Spielern auch, ihre Selbstdarstellung zu personalisieren, also ihren Avatar oder ihre Boje visuell und funktional aufzuwerten.

Der Verlust von Punkten und eine Abwertung sind im UWT ebenfalls möglich, sie werden durch Fehlverhalten oder langfristige Passivität ausgelöst.

## 5.7 Regelwerk

Das UWT ist eine jugendfreie Spiel- und Kommunikationsplattform. Die Nutzer sind angehalten, eine angemessene Handlungs- und Ausdrucksweise im Spiel zu wählen, ein automatisierter Filter reduziert die finale Redaktionsarbeit der Spielbetreiber. Fehlverhalten wird mit Verwarnungen, Punktabzügen, und in letzter Konsequenz mit Ausschluss sanktioniert.

Für die nutzergenerierten Inhalte im unteren Bereich gelten Regeln hinsichtlich der Größe, Komplexität und Aktualität:

Wird ein Objekt erstellt, beschränkt das UWT dessen Ausdehnung proportional zur Reputation des Spielers. Je höher der Punktestand eines Nutzers oder einer Gruppe, desto größer und zahlreicher sind die geometrischen Objekte, die generiert werden können. Gleiches gilt für die Auswahl an Funktionen, spielphysikalische Eigenschaften und unterschiedlichen Geometrien, die im Spiel zur Verfügung stehen. Nutzergenerierte Objekte sind mit einem Opazitätswert versehen. Anfangs steht dieser Wert auf 100%, das Objekt ist undurchsichtig. Der Wert nimmt ab, wenn ein Objekt länger nicht angewählt, modifiziert, bewegt oder kommentiert wird. Der Opazitätswert von Objekten repräsentiert im UWT also das Interesse, das die Nutzer daran haben. Alte, uninteressante Objekte verschwinden automatisch mit der Zeit, und sind dann nurmehr in einem Archivmodus zugänglich, der das Spielgeschehen dauerhaft dokumentiert.

Innerhalb einzelner Spiele gelten die jeweiligen Regeln des Spiels, die – soweit nicht selbsterklärend – über ein Hilfe-Menü kontextabhängig abgerufen werden können.

## 5.8 Spielhandlungen

Die Basis des UWT, wie bisher beschrieben, ist eine dreidimensionale Welt mit pseudo-physikalischen Eigenschaften, die sich gemeinsam erkunden lässt, und die als soziales Netzwerk mit lokalem Bezug genutzt werden kann. Auf dieser Plattform sind grundsätzlich Spieleplots jeden Genres realisierbar, z.B.:

Schnitzeljagden nach versteckten Objekten im Quartier, Gokart-Rennen durch die Straßen des Viertels, Space-Shooter in den Tiefen des unteren Bereichs, Ego-Shooter in öffentlichen Gebäuden oben oder selbst erstellten Geometrien unten, Jump&Run im Stil des ‚Parkour‘ quer durch die Stadt oder durch eigene Level im unteren Bereich, Quizveranstaltungen, Strategiespiele in Gruppen, Rollenspiele z.B. auf der narrativen Basis eines Kriminalfilms, Denk- und Knobelspiele (z.B. ‚urban tetris‘), ‚Crossgolf‘ im Park, ‚Urban Squash‘ in der Gasse, eine Zeppelin-Simulation über den Dächern der Stadt, ein Planspiel ‚Stadtkämmerer‘ und dergleichen mehr. (Durch den Realraumbezug ist die Spielwelt auch besonders geeignet für kooperative ‚pervasive games‘, die allerdings nur mit 3G Mobiltelefonen gespielt werden können).

Solche Spielereignisse können als zeitlich begrenzte Events vom Quartiersmanagement oder von dazu berechtigten Spielern angekündigt und veranstaltet werden, oder sie können quasi spontan stattfinden, wenn beispielsweise plötzlich – wie zufällig – vier Karts nebeneinander an der Haltelinie einer Ampel stehen. Spiele, die im oberen Bereich ablaufen, unterliegen einer Einschränkung: sie sind für unbeteiligte Benutzer ähnlich der Ebene für zukünftige Planungen ausblendbar. Das Angebot umfasst Spiele aus dem Bereich der ‚casual games‘, die ohne Vorkenntnisse spielbar sind, und auch komplexere Spiele, die Übung und Vorwissen erfordern; salopp gesagt: Es ist für jeden etwas dabei.

Bei den Spielevents, die im UWT angeboten werden, können die Spieler Punkte in unterschiedlichen Kategorien sammeln. Damit lassen sich u.a. Ausstattungsgegenstände und Zusatzfähigkeiten erwerben, die wiederum das

Spielvergnügen steigern, z.B.: ein Ball, Tuningteile für das eigene Kart, gesteigerte Sprungkraft, eine temporäre Tarnkappe für ein Rollenspiel, Administratorrechte bei der Startplatzvergabe oder ein geschlossener Raum bzw. Bereich für Teamabsprachen oder für die eigene Clique.

Neben den Spielhandlungen, die allein der Unterhaltung dienen, bestehen auch Angebote, die als ‚serious games‘ klassifiziert werden können. Während die unterhaltungsorientierten Teile des UWT die bekannten Motive von Computerspielen bedienen, locken ‚ernsthafte‘ Spielplots zusätzlich mit besonders hohen Punktgewinnen. Ein Quiz des Quartiersmanagements wird beispielsweise Wissen über den Stadtteil abfragen, ein als Gartensimulation ‚getarnter‘ Gestaltungswettbewerb des Grünamtes erfordert eine Beschäftigung mit Stadtmobiliar, Pflanzen und Stadtökologie, die Müllabfuhr lobt eine Punkteprämie für (reale) Müllsammlungen in Brachflächen aus, die im UWT ähnlich einer Schnitzeljagd organisiert werden. Insgesamt vermittelt dabei die Benutzung des UWT demokratische Grundwerte durch die Erfahrung, dass kooperatives Handeln, Kenntnis des Wohnumfeldes und deren Bewohner, soziales Verhalten und faire Kommunikation mehr Erfolg, Spielfortschritt innerhalb des integrierten Rangsystems und Spielspaß gewähren als Einzelkämpfertum und Ignoranz.

### 5.9 Bürgerbeteiligung

Einige der oben untersuchten Verfahren der Beteiligung an der Stadtentwicklung sind in spielerischer, transformierter Form auch im UWT durchführbar:

Intensive Interviews lassen sich zwar ‚face-to-face‘ besser durchführen, als via Chat, allerdings ist eine gezielte Ansprache zur kurzen, spontanen Erkundung von Meinungsbildern im UWT ganz beiläufig möglich. Der Vorteil liegt hier in der einfachen Erreichbarkeit der Bewohner, und in der zielgruppengerechten Ansprache besonders Jugendlicher und junger Erwachsener. Auch Umfragen und Fragebögen innerhalb der Spielwelt dürften einen vergleichsweise hohen Rücklauf zeigen, wenn die Vergabe von Punkten mit der Teilnahme verbunden wird, oder eine spielerische Form, wie z.B. ein Test, gewählt dafür wird. Im Übrigen wird schon die bloße Beobachtung des Spielgeschehens und der sozialen Aktivitäten im synthetischen Stadtteil geeignet sein, Interessen und Meinungen

der Spieler zu erkunden; dies ist zudem fortlaufend über lange Zeiträume mit geringem Aufwand möglich.

Das UWT bietet auch in der Gegenrichtung diverse Kanäle, um Informationen unter den Teilnehmern zu verteilen. Nachrichten können gezielt an einzelne Personen oder Gruppen gerichtet werden, Informationen beispielsweise über anstehende Planungen lassen sich in die Erzählstruktur von Spielen einbinden oder auch visuell in die Simulation einpflegen. Da das UWT eine Bündelung unterschiedlicher Kommunikationskanäle darstellt, und da es sowohl auf sozialer als auch auf räumlicher Ebene den Stadtteil abbildet, birgt es das Potenzial, eine höhere Aufmerksamkeit für gezielte Informationen an die Nutzer bzw. Bewohner zu erzeugen, als die herkömmlichen, verstreuten Medien. Ortsbegehungen und Exkursionen in andere Stadtteile bzw. Level des UWT sind synthetisch ebenso denkbar wie im Realen. Das gemeinschaftliche Durchstreifen der Spielwelt kann als einfache Navigationsübung, als ‚egoshooter‘, als Quiz oder Rennspiel organisiert werden, und es kann auch zeitunabhängig automatisch geführt werden. Kommunikation über das Gesehene ist dabei schon aufgrund der jeweiligen Spielregeln unverzichtbar. Dass sich die Nutzer in der Simulation als synonyme Avatare repräsentieren, fällt das Hemmnis persönlicher Scheu in der ‚face-to-face‘-Kommunikation weitgehend weg. Die vergleichsweise geringere Hemmschwelle für Kommunikationsakte im UWT ist ein entscheidender Vorteil gegenüber der realweltlichen Ansprache, und dies nicht nur im Bereich der Information.

Ausstellungen und Bürgerversammlungen wären zwar technisch auch umsetzbar, diese Verfahren leben aber von der ‚Vor-Ort-Atmosphäre‘. Zumindest bei der Vorbereitung und Ankündigung solcher Verfahren allerdings kann das UWT gut eingesetzt werden. Im Rahmen eines Chats oder eines Forums ist die Durchführung einer Einwohnerfragestunde hingegen durchaus denkbar.

Öffentliche Auslegungen werden durch die ohnehin vorhandene Simulation des Stadtteils besonders anschaulich. Die jeweils geplante Maßnahme wird in abstrakter Form direkt in die Geometrie des Bestandes eingeblendet und mit den relevanten Informationen versehen; hier deutet sich abermals das Potenzial des UWT als Planungsinstrument an. Durch die Kommentarfunktion ist es den Beteiligten möglich, Einwendungen direkt am Ort des Bedenkens zu platzieren, was die Verständlichkeit erhöht und Planungsdefizite visualisiert. In der Folge

können sich eine Kommunikation mit Interessierten und ein Planungsworkshop in digitaler Form bei Bedarf nahtlos anschließen. Eine mögliche Transformation wäre die Organisation des Verfahrens als Planspiel mit Wettbewerbscharakter.

Die Akteure in Beiräten, Ausschüssen, Bürgerbegehren und –entscheiden profitieren auch vom Datenfundus und den Kommunikationskanälen, die das UWT bereitstellt, wenngleich diese Verfahren aus formalen Gründen nicht dort durchgeführt werden können. Ein Bürgerbeauftragter allerdings ist innerhalb des UWT durch die Administration der Plattform durch das Quartiersmanagement per se latent vorhanden, er nimmt hier die Rolle des Spielleiters ein.

Die informellen Verfahren der Bürgerbeteiligung können allesamt zumindest teilweise im UWT implementiert werden. Besonders die Aktion Ortsidee und das ‚planning for real‘ können auch als Spiel ablaufen. Die Spieler erhalten dabei Punkte für jeden rekrutierten Teilnehmer an einem realen Event. Der Gegenstand der Verfahren ist begehbar, und insofern anschaulich „am Modell“ zu vermitteln. Ein Wettbewerb für die beste, lustigste oder abwegigste Idee kann mit Punktegewinnen den Anreiz zur Teilnahme darstellen. Für organisatorisch engagierte Teilnehmer winkt der Aufstieg in einen Rang mit erhöhten Befugnissen und größerer Verantwortung.

Das UWT ist ein Werkzeug kooperativen Handelns innerhalb des Spielgeschehens. Es ist der Anwalt einer Anwaltsplanung, es ist ein runder Tisch beträchtlichen Ausmaßes, ein großes digitales Forum und ein permanenter Workshop. Die Kommunikation erfolgt hier per se ohne Ansehen der Person, Machtverhältnisse werden vom Engagement und dem Gruppenverhalten bestimmt, Kompetenz wird im Spiel erworben. Konflikte können hier ebenso simuliert werden wie Lösungen. Die Vorgänge im UWT sollten nur adäquat ihren Weg zurück in die Realität finden, synthetische Ergebnisse können und müssen real erfahrbare Wirkungen zeitigen; dies aber liegt – wie bei der herkömmlichen Bürgerbeteiligung auch – letztlich nicht im Einflussbereich der Verfahrensgestaltung.

#### 5.10 Aufwand

Die Entwicklung von ‚state-of-the-art‘-Computerspielen kann aktuell eine zweistellige Millionensumme kosten und eine Entwicklungszeit mehrerer Jahre



erfordern. Das teuerste je in Deutschland programmierte Computerspiel war – zum Zeitpunkt dieser Niederschrift – „Anno 1706“ mit rund zehn Millionen Euro, weltweit war es der amerikanische Titel „Grand Theft Auto IV“ mit rund hundert Millionen Dollar Entwicklungskosten. Ein vergleichbarer Aufwand wäre für das UWT ebenfalls notwendig, um es im Konkurrenzkampf um die Aufmerksamkeit des Medienpublikums angemessen zu platzieren.

Nicht enthalten im Basisprodukt ist die Geometrie des jeweiligen Stadtteils, in dem das UWT gespielt wird. Diese wird als ‚Level‘ in die Spielsoftware geladen. Der Aufwand zur Erstellung eines dreidimensionalen Abbilds eines Stadtteils ist relativ gering. Es lassen sich nach und nach immer mehr ‚Level‘ bzw. Gebiete in das UWT implementieren, die im Falle benachbarter Stadtteile auch zu größeren Spielwelten zusammengefasst werden können. Die einmal entwickelte Spielsoftware wird dadurch zur Software-Infrastruktur einer Anzahl von Spielen, die zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Anzahl der Fördergebiete im Programm ‚Soziale Stadt‘ entspricht: Über 300. (Versuchten auch nur ein Bruchteil der Quartiersmanagements dieser Gebiete, lokale, unabhängige „Beteiligungsspiele“ zu entwickeln, wie in einigen Gebieten der sozialen Stadt bereits geschehen, so wird ein vergleichbarer finanzieller Aufwand weiter nichts als eine große Menge nicht konkurrenzfähiger Softwareprodukte generieren) In Anbetracht des prognostizierten Wirkungsgrades ist der Aufwand für die Entwicklung des UWT folglich als gering einzustufen. Die vorliegende Arbeit versteht sich nicht zuletzt auch als Apell an Beteiligungsgestalter, dies zu prüfen.

## **6. Anhang**

### **6.1. Acht Reiseberichte**

Im Mai und im Oktober 2005 habe ich zwei Reisen zu den nördlichen 8 der 16 bundesdeutschen Modellgebiete der ‚Sozialen Stadt‘ unternommen. Vor Ort habe ich die Quartiersmanager getroffen und lange Gespräche mit ihnen geführt, habe die Gebiete ausgiebig durchstreift, habe sie fotografiert und aktuelle Ausgaben der Stadtteilzeitschriften, Broschüren von sozialen Einrichtungen und Trägervereinen, die Dokumentationen der Programmbegleitungen vor Ort des Difu, und, wenn vorhanden, die integrierten Handlungskonzepte studiert.

Direkt im Anschluss an diese Reisen sind aus meiner teilnehmenden Beobachtung, meinen Notizen und dem vorgefundenen Informationsmaterial dichte Beschreibungen meiner Erlebnisse und Eindrücke in Form von Essays entstanden, deren Ergebnisse als Basis für einige Überzeugungen gelten mögen, die implizit in die voran stehende Arbeit mit eingeflossen sind. Ich wollte mir ein Bild von der aktuellen Beteiligungspraxis machen, und dokumentiere im Folgenden das diesem Bild zu Grunde liegende Material.





Bremen Gröpelingen

#### 6.1.1. Bremen Gröpelingen 17. Mai 2005

Als ich am 17. Mai 2005 in Bremen am Hauptbahnhof aussteige, scheint die Sonne zwischen vereinzelt Schönwetterwolken. Gute Bedingungen, um mit dem Longboard vom Stadtzentrum nach Gröpelingen zu rollen. Ein Plakatkleber an der Ausfallstraße Richtung Nord-West weist mich aber, nach dem Weg befragt, darauf hin, dass das „ne ganze Ecke“ weg sei.

Er hat Recht, zu Fuß geht man diesen Weg nur unter widrigen Umständen. Aber die Straßenbahnen fahren den direkten Weg. Nach einer längeren Strecke entlang der Gleise, die durch den Stadtteil Walle nach Gröpelingen führen, weiche ich auf einen östlich parallel verlaufenden Fußweg durch den Grünzug aus, der zwischen der breiten Heerstraße und der Eisenbahn mehrere Stadtteile durchzieht. Meine Ankunft in Gröpelingen bemerke ich erst gar nicht, denn man sieht es dem Ort nicht an, dass er ein sozialer Brennpunkt ist – oder war.

Ich suche das Fokusgebiet „Stuhmer Straße und umzu“, dass im Rahmen des Bremer Programms „WiN“ – Wohnen in Nachbarschaften – festgelegt wurde, und dessen Grenzen auch für die Soziale Stadt gültig sind. Die Alkoholiker im Park wissen nichts davon, eine ältere Frau, die ich an der Heerstraße anspreche, sagt mir: „Das ist dahinten, immer diese Straße runter, bis Schluss ist.“

Der Stadtteil Gröpelingen ist in mehrere Ortsteile untergliedert, einer davon heißt ebenfalls Gröpelingen, und ebendort befindet sich auch das Fokusgebiet. Als ich es finde, ist tatsächlich Schluss, die Stuhmer Straße liegt unmittelbar an den Gleisanlagen des Rangierbahnhofes, der unbenutzt wirkt. Jedenfalls hört man nichts davon.

Nach dem Weg durch den Grünzug stellt das Fokusgebiet nach meinem ersten Eindruck keinen Kontrast dar. Die Straßen sind teils mit kleinen Reihenhäusern, teils mit drei- bis viergeschossigen Wohnriegeln locker bebaut, dazwischen gibt es Grünflächen mit älterem Baumbestand, es ist eine reine Wohngegend. Das ganze Gebiet umfasst nur wenige Straßen und liegt auf der Grenze zwischen den Ortsteilen Gröpelingen und Ohlenhof.

Besonders an der Stuhmer Straße fällt mir eine große Freifläche auf, die direkt an die Gleisanlagen anschließt. Ich kann dort Ponys und Hängebauschweine erkennen. Kinder spielen auf dem Rasen und eine Mutter ruft vom Balkon, im Wendehammer liegt ein Haufen gelber Säcke, aber sonst wirkt alles recht aufgeräumt. Das eingeschossige Haus mit dem Parkplatz, das einzeln auf einer Ecke steht, scheint kein Wohngebäude zu sein; ich frage nach. Hier, im Gemeinschaftshaus Stuhmer Straße, das zugleich Cafe, Kindertagesstätte und Veranstaltungsort ist, finde ich das Büro der Quartiersmanagerin.

Rita Sänze ist eine sympathische junge Frau mit rot gefärbten Haaren. Sie trägt eine braune Lederjacke und Jeans und verkörpert sicher nicht meine Assoziationen mit dem Wort Manager – und wir sind gleich per Du.

Rita Sänze ist, wie ich feststelle, eine sehr angenehme Gesprächspartnerin, sie beantwortet meine Fragen kurz und strukturiert, gerät nie ins Schwafeln und formuliert immer bescheiden. Sie scheint genau zu wissen, worum es mir geht; ich schiele bereits auf den dicken Stapel Papier, der auf dem Tisch für mich bereitliegt – Rita hat sich auf meinen Besuch vorbereitet. Wir vertiefen uns in ein mehrstündiges Gespräch über Gröpelingen, seine Bewohner und die Arbeit im Gemeinschaftshaus.

Rita war ursprünglich Erzieherin, sie hat zur Zeit des Mauerfalls in Berlin Kulturwissenschaft studiert und dann als Sozialpädagogin in Friedrichshain gearbeitet. Es ist nicht so, dass sie ihre inhaltlichen Kenntnisse aus dem Studium in die Arbeit als Quartiersmanagerin einbringen könnte. Vielmehr war ihr die Fähigkeit, sich selbstständig zu organisieren und zurechtzufinden, sehr hilfreich, als sie im September 2004 in Gröpelingen die Arbeit aufnahm. Ihr Vorgänger bzw. Kollege, der sich nunmehr schwerpunktmäßig um das Gebiet Ohlenhof, Ortlebshausen kümmert, hatte ihr eine gewohnungsbedürftige Bürostruktur übergeben. Allerdings funktioniert die tägliche Kommunikation zwischen den beiden recht gut, denn er scheint ein umgänglicher Mensch zu sein; leider habe ich nicht die Gelegenheit, Herrn Dieter Sevecke kennen zu lernen.

Rita war auch selbst schon mal eine Weile arbeitslos und kennt daher die Situation vieler Bewohner des Gebietes aus eigener Erfahrung. In Bremen fand sie dann Arbeit in verschiedenen Qualifizierungsprojekten, ihr Lebensgefährte arbeitet beim Beschäftigungsträger WaBeQ (Waller Beschäftigungs- und Qualifizierungsgesellschaft) in Walle. Nach einem berufsbegleitenden Studium in

Wirtschaftskommunikation doziert sie nun gelegentlich sogar in diesem Fach an der Hochschule. Fundierte Kenntnisse aus dem Bereich Städtebau hat sie allerdings nie erworben. – Als ich darum bitte, die räumlichen Grenzen des Fokusgebietes auf einem Plan gezeigt zu bekommen, gerät mein Gegenüber ins Schwimmen. Rita kennt die Bewohner und die Häuser, zum Teil sogar die Wohnungen, aber nicht als räumliches Gefüge sondern eher als Kartei von Fällen. Die Problemlage im Gebiet Stuhmer Straße und umzu hängt mit den mehrgeschossigen Wohnriegeln zusammen. Die Bremische Gesellschaft für Wohnungsbau mbh & Co. besitzt hier ca. 100 so genannte OPR-Wohnungen, die nach dem Obdachlosen-Polizei-Recht vergeben werden. Die Mieter stammen zum einem großen Teil aus türkischen Gastarbeiterfamilien, es gibt sehr viele Fälle von Langzeitarbeitslosigkeit und Sozialhilfekarrieren,<sup>410</sup> gebietsscharfe statistische Daten dazu gibt es leider nicht, Rita Sänze kann mir nicht einmal die ungefähre Anzahl der Bewohner des Fokusgebietes nennen. Das hängt damit zusammen, dass sich ihre Arbeit hauptsächlich an die Bewohner der OPR-Wohnungen richtet, die ja nur einen Teil der Bewohner des Ortsteils ausmachen. Die Wohnungen sind allgemein in einem schlechten Zustand und verfügen über niedrigste Standards, der entspannte Wohnungsmarkt Bremens sorgt für Leerstände. Die Probleme, die aus dieser Situation entstehen, sind sowohl sozialer als auch materieller Art<sup>411</sup>: Einerseits kann man hier von einer sozialen und Segregation<sup>412</sup> sprechen, einer Ballung verarmter Haushalte mit niedrigem Bildungsniveau. Andererseits wird das Wohnumfeld vernachlässigt, denn die Bewohner fühlen sich nicht verantwortlich, und so kommt es zu verwahrlosten Wohnungen, Hausfluren und Freiflächen; Abfall liegt herum, öffentliches Eigentum wird beschädigt. Und das wird von den Bewohnern auch so wahrgenommen und bemängelt.<sup>413</sup> Allerdings verharren die meisten in der typischen Versorgungshaltung, meinen, „die Stadt“ sollte das mal richten. Der

---

<sup>410</sup> Deutsches Institut für Urbanistik, PvO im Modellgebiet Bremen Gröpelingen, Endbericht, Berlin 2002:

22,6% der Bewohner mit Migrationshintergrund (Gastarbeiter der 60er Jahre, meist Türken) 20% Arbeitslose 18% Sozialhilfeempfänger, deutlich über den Bremer Durchschnittswerten, S. 10 ff

<sup>411</sup> Freie Hansestadt Bremen, Wohnen in Nachbarschaften, Bremen 2002, S. 23 f

<sup>412</sup> vgl. Häussermann und Siebel 2004, Kap. 12

<sup>413</sup> Freie Hansestadt Bremen, Polizei Bremen, Bürgerbefragung zur inneren Sicherheit, Grundausswertung Gröpelingen, Bremen 2001

Ortsteil Gröpelingen hat in Bremen einen schlechten Ruf. Hier zu wohnen, ist schon eine Benachteiligung an sich.

Ich frage Rita nach den Methoden und Ansätzen, mit denen sie die Probleme im Ortsteil angeht. Sie hat viel zu erzählen.

Das Gemeinschaftshaus Stuhmer Strasse wird auf vielfältige Weise genutzt. Neben dem Büro, in dem wir unser Gespräch führen, befindet sich ein kleines Cafe, das auf Selbstkostenbasis von Brigitte Burkevics, einer 1-Euro-Kraft aus der Nachbarschaft und ihren Mitarbeitern betrieben wird. Man bekommt billig einen Kaffee und auch warmes Essen. Von außen deutet nichts auf die Existenz dieser Einrichtung hin, die Gäste kommen ausschließlich aus der Umgebung und wissen durch Mund-zu-Mund-Propaganda vom Cafe. Es herrscht eine zwanglose Atmosphäre. Für Kontaktaufnahme und Kommunikation mit den Bewohnern ist dies der ideale Ort, hier trifft man sich, hier sprechen Rita oder auch Brigitte die Bewohner gezielt an.

Ebenfalls im Gemeinschaftshaus untergebracht ist eine Kindertagesstätte. Der Raum wird aber darüber hinaus auch für ein monatliches Forum genutzt, was schon mal zu Uneinigkeiten in Punkto Ordnung führt.

Daneben hat die Nachbarschaftsbörse noch ein kleines Büro im Gemeinschaftshaus, hier versucht das Amt für soziale Dienste, Jobs zu vermitteln und Arbeitslose zu qualifizieren.

Das monatliche Forum heißt WiN-Forum. Hier werden Probleme und Pläne diskutiert und das so genannte WiN-Gütesiegel für Projekte vergeben. Im Schnitt nehmen nach Ritas Schätzung 35 Leute daran Teil, von denen aber nur etwa ein Drittel aus der Bewohnerschaft kommt, ansonsten sind es die lokalen Akteure aus dem Stadtteil<sup>414</sup> und Vertreter der Verwaltung. Rita sieht hier das Problem der ausschließenden Wirkung solcher „Expertengremien“ und plant daher ein Bewohnerforum zur Vorbereitung des WiN-Forums einzurichten, bei dem dann eben keine Profis anwesend wären.

Das Schlüsselprojekt im Gebiet Stuhmer Straße und umzu ist der Streichelzoo. Auf der Freifläche hinter dem Gemeinschaftshaus befinden sich mehrere Ställe und Freigehege mit Ponys, Schweinen, Geflügel und Kleintieren wie Kaninchen

---

<sup>414</sup> Deutsches Institut für Urbanistik, PvO im Modellgebiet Bremen Gröpelingen, Endbericht, Berlin 2002: Liste zur sozialen und kulturellen Infrastruktur und zuständiger Institutionen in Gröpelingen S. 6 f, 16 f



etc. Das Gelände ist offen gestaltet mit mehreren kleinen Hütten und Spielgeräten, es ist von allen Seiten frei zugänglich. Die Kinder aus der Nachbarschaft treffen sich hier zum Spielen und zur Beschäftigung mit den Tieren unter Anleitung von Arbeitskräften (z. T. auf Prämienbasis<sup>415</sup>). Es ist geplant, das Gelände zum „wilden Westen“ auszugestalten, einige Tipis und ein Marterpfahl sollen demnächst in Kooperation mit Künstlern von den Kindern und Jugendlichen bemalt werden.

Mitten im Fokusgebiet gelegen ist der Streichelzoo räumlich ein zentraler Ort und funktioniert als Naherholungsgebiet und als Treffpunkt. Rita hegt die Hoffnung, dass er auch über die Gebietsgrenzen hinaus wirkt und z.B. Schulklassen aus anderen Stadtteilen anzieht. Der Streichelzoo könnte so als Imageträger fungieren und die Außenwahrnehmung des Gebietes verbessern helfen.

Mitten im Gespräch mit Rita Sänze öffnet ein untersetzter Mann die Tür, er hat eine Frage an Rita. Zunächst höre ich nicht richtig hin, beschäftige mich mit meinen Aufzeichnungen, schnappe dann aber auf, dass es um Essen geht. Er erzählt, was es heute gab und wer da war – er ist Koch und Lehrer an der Elternschule.<sup>416</sup>

In diesem Projekt werden Mütter, oft sehr jung und allein erziehend, im Elternsein unterrichtet. Sie besuchen sechs Monate lang jeden Vormittag Kurse der Elternschule wie Computerarbeit, Sozial- und Kommunikationstraining und eben auch das auf dem Markt Einkaufen und Kochen.

Der Koch zwinkert lustig mit den Augen und spricht liebevoll über seine Schülerinnen, erzählt, wie sie oft einfach nicht das tun, was er ihnen sagt. Und wie schwer es sein kann, jemandem etwas beizubringen, der eigentlich gar nichts lernen will. Manchen Teilnehmern fehlt das Selbstvertrauen, sich vor der Gruppe korrigieren zu lassen, sie reagieren dann sehr empfindlich. Und beim Umrechnen von Mengenangaben in Rezepten gibt es immer große Probleme mit dem mysteriösen Dreisatz.

Aber am Ende der sechs Monate erhält jede Teilnehmerin einen Abschluss, ein Zertifikat, auf das sie stolz sein kann. Vier Monate morgens regelmäßig früh

---

<sup>415</sup> Freie Hansestadt Bremen, Wohnen in Nachbarschaften, Bremen 2002, S. 24

<sup>416</sup> Nachbarschaftshaus „Helene Kaisen“, Wohnen in Gröpelingen – Nachbarschaftszeitung, Informationen und Interviews zum Projekt Elternschule in diversen (undatierten) Ausgaben vor 2005

aufstehen, lernen, mit den anderen Teilnehmern klarkommen und vielleicht eine neue Freundschaft schließen, diese Erfahrungen und das Erfolgserlebnis am Ende stärken das Selbstvertrauen. Man solle sich aber nicht der Illusion hingeben, dass das Erlernte auch weiterhin angewendet werde, meint der Koch. Wenn es dem Ehemann nicht schmeckt, dann gibt es eben wieder die Fertigprodukte vom Discounter.

Ich habe mich etwa zwanzig Minuten mit dem Mann unterhalten und ich hatte dem Eindruck, einem begnadeten Pädagogen gegenüberzusitzen. Erfahrungen in diesem Bereich hat er aber nur in der Ausbildung von Lehrlingen im Betrieb gesammelt – ein didaktisches Naturtalent und sicherlich ein Glücksfall für das Projekt Elternschule.

Die Teilnehmerinnen des Projektes erfahren vom Angebot über Freundinnen, aus der Nachbarschaftszeitung, oder sie werden von Rita oder Brigitte im Cafe direkt angesprochen.

Ich mache den Fehler, Rita nach Trägern und Organisationsmustern von Projekten wie der Elternschule zu fragen. Die Komplexität der Strukturen aus Verwaltungsinstanzen und Projektträgern überfordert und verwirrt mich, obwohl Rita sich genau auszukennen scheint und sich auch alle Mühe gibt, ihr Wissen zu vermitteln. Da ich meine Arbeit über die konkrete Kommunikation mit den Bewohnern von „Gebieten mit besonderem Entwicklungsbedarf“ schreiben möchte, verzichte ich auf einen tieferen Einblick in die Organisationsstrukturen<sup>417</sup>. Daher lenke ich das Gespräch auf die Frage der Vernetzung, und erfahre, dass sich die WiN-Koordinatoren monatlich zum Austausch in der „Tivoli-Runde“ zusammenfinden. Der Name kommt vom Treffpunkt der Runde, einem italienischen Restaurant. Rita schätzt hierbei die Gelegenheit zum informellen Gespräch unter Kollegen. Ein Kommunikationsnetzwerk für integriertes Verwaltungshandeln, wie es vom Difu in zahlreichen Publikationen zur ‚Sozialen Stadt‘ empfohlen wird, existiert aber nicht.

Bremen hatte das Programm WiN bereits begonnen, bevor die ‚Soziale Stadt‘ aufgelegt wurde. Weil die Programme sich eigentlich nur in der Gewichtung ihrer

---

<sup>417</sup> Deutsches Institut für Urbanistik, PvO im Modellgebiet Bremen Gröpelingen, Endbericht, Berlin 2002, Organisationsstrukturen auf S. 47 ff

Ziele unterscheiden<sup>418</sup>, lag es nahe, das Bund-Länder-Programm in das Städtische einzubinden. So erklärt sich auch, warum es für Gröpelingen noch kein Integriertes Handlungskonzept gibt, wie es für die ‚Soziale Stadt‘ vom Träger eingefordert wird.<sup>419</sup> Allerdings hat Rita Anfang 2005 einen Entwurf ausgearbeitet und diesen auch für die Bewohner und Teilnehmer der Foren in vereinfachter Form zusammengefasst.

Um wieder auf den eigentlichen Anlass meines Besuches zurückzukommen, unternehmen wir einen kleinen Spaziergang durch das Gebiet. Rita zeigt mir den Streichelzoo mit den Ställen, die mal erneuert werden sollten, und weist mich auf die neue Wegeverbindung hin, die mehrere Wohnriegel durch eine Kleingartenanlage hindurch an den Streichelzoo anbindet. Eine der Parzellen sieht aus wie ein Schrottplatz, Müll liegt herum. Hier gab es in der Vergangenheit nachts öfters Ruhestörungen, Jugendliche hatten hier anscheinend Partys veranstaltet, Bewohner kamen mit ihren Beschwerden ins Stadtteilbüro. Rita wurde in diesem Fall zur Anlaufstelle für ein Wohnumfeld-Problem, bei dem sich die Betroffenen nicht selbst zu helfen wussten.

Wir betreten einen der Hausflure eines Wohnriegels, ein schwarzes Brett hängt hier über den Briefkästen, wie in allen anderen Häusern auch. An diesen Orten werden Informationen des Stadtteilmanagements ausgehängt. Die Bremische Wohngesellschaft beschäftigt in jedem Haus so genannte „Hausmeisterassistenten“; Bewohner, die sich um die Sauberkeit und Ordnung und um kleinere Probleme kümmern sollen. Sie sind auch Ansprechpartner bzw. Multiplikatoren für das Quartiersmanagement. Rita zeigt mir eine der Wohnungen im Erdgeschoss, in der gerade neue Büros als Erweiterung des Gemeinschaftshauses eingerichtet werden. Die Küche und das Bad weisen niedrigste Standards auf, die Wohnung ist in einem schlechten Zustand.

Im Rahmen einer Mietminderungsaktion werden die Mieter vom Stadtteilbüro dabei unterstützt, Druck auf die Bremische Gesellschaft auszuüben. Ein Anteil der Mieten wird auf gesonderten Konten „eingefroren“, um Reparaturmaßnahmen

---

<sup>418</sup> Institut für Stadtforschung und Strukturpolitik GmbH und Forschungsinstitut Stadt und Region, Evaluation der Programme „Wohnen in Nachbarschaften – WiN“ und „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt“ in Bremen, Endbericht, Bremen 2004, S. 13 ff

<sup>419</sup> Deutsches Institut für Urbanistik, PvO im Modellgebiet Bremen Gröpelingen, Endbericht, Berlin 2002, S. 41

zu erwirken. Im Rahmen dieser Aktion hatte Rita nach schriftlichem Angebot ca. 35 Wohnungen besucht und in Augenschein genommen, mit den Bewohnern über die Mängel gesprochen. Sie kam dabei mehrmals in den erfreulichen Genuss türkischer Gastfreundschaft inklusive Tee und Keksen, und bewertet den Kontakt mit den Menschen als fast durchweg positiv. Das verwundert mich nicht, schließlich wird in diesem Fall aufsuchender Sozialarbeit konkrete Hilfe bei einem Problem angeboten, das die Bewohner der Häuser ganz unmittelbar betrifft – der Zustand der eigenen Wohnung. „Das steht und fällt mit der Person“ sagt sie, als ich mich nach der Strategie bei der Ansprache an der Wohnungstür erkundige. – Das leuchtet mir ein, ich würde Rita auch sofort in meine Wohnung lassen. Ob man nicht auch per E-Mail mit den Bewohnern hätte kommunizieren können? Sie verneint das mit einem Lächeln. Viele der OPR-Wohnungen haben nicht einmal einen Festnetzanschluss, weil die Bewohner die Rechnungen nicht bezahlen können, sie benutzen prepaid-Mobiltelefone.

Im Fall der Mietminderungsaktion übernimmt das Quartiersmanagement Aufgaben, die anderswo von einem Sozialmanagement oder einer Mieterbetreuung seitens der Wohnungsbaugesellschaften abgedeckt werden. Immerhin überlässt die Bremische dem Sozialzentrum Stuhmer Straße die Büroräume im Wohnriegel zum Nebenkostenpreis. Rita muss aufpassen, nicht zu offenkundig Partei zu ergreifen, wenn sie integrierende Handlungsstrategie ernst nimmt.

Ich frage noch nach den kleinen Reihenhäusern, die in direkter Nachbarschaft zu den OPR-Wohnungen liegen. Hier scheint die kleinbürgerliche Welt in Ordnung, saubere Autos parken vor gepflegten Vorgärten. Rita gibt bedauernd zu, hier noch nie aktivierend tätig gewesen zu sein. Sie sieht zwar ein Potential in den anscheinend sozial stabilen Haushalten, hat aber aus Zeitmangel bisher keine Strategien zur Ansprache entwickelt. Wir sind uns einig, dass der ein oder andere Pensionär bestimmt zu einer ehrenamtlichen Tätigkeit zum Wohle der Nachbarschaft bereit wäre, wenn man nur die Berührungsängste überwinden hülfe.

Ansätze dafür hat es in der Stuhmer Straße und umzu auch bereits gegeben: Das Ramadan-Fest, ein Weihnachtsfest und besonders das Osterfeuer auf dem Gelände des Streichelzoos hatten unerwartet großen Zulauf von teilweise bis über hundert Leuten nicht nur aus dem Sozialhilfemilieu. Solche gemeinschaftlichen

Veranstaltungen könnte man – wie andernorts üblich – aus einem Verfügungsfond bezahlen, und dabei die Bewohner nicht nur an der Planung und Vorbereitung sondern auch an der Entscheidung beteiligen. Leider ist der Jury-Topf, wie Rita den Fond nennt, gerade erst in Planung. Die Vergabeprozesse sollen dann über die Stadtteilzeitung „Wohnen in Gröpelingen – Nachbarschaftszeitung“ kommuniziert werden. Die Zeitung liegt im Cafe aus und wird auch einzeln verteilt. Rita ist zu einem erheblichen Teil an der Redaktion zumindest jener Ausgaben beteiligt, die mir vorliegen (und die zu meinem Leidwesen weder datiert noch spezifisch betitelt sind).

Zurück im Gemeinschaftshaus und am Ende unseres Gespräches frage ich die Quartiersmanagerin Rita Sänze noch nach ihren Zielen und Visionen für das Gebiet. Sie nennt – ohne erst zu überlegen – die Verbesserung der Wohnbedingungen, die Überwindung ethnischer Trennungen, den Anstoß gesellschaftlicher Prozesse und die Hilfe zur Selbsthilfe.

Mein Besuch bei Rita Sänze in Gröpelingen war die erste Station meiner Reise durch die Republik. Ich verließ Bremen mit schwirrendem Kopf und mit einem positiven Eindruck von diesem Umsetzungsbeispiel des Programms ‚Soziale Stadt‘.



Flensburg Neustadt

### 6.1.2. Flensburg Neustadt – 18. Mai 2005

Der Hauptbahnhof von Flensburg macht mich zweifeln, ob ich nicht falsch ausgestiegen bin. Zwischen den wenigen Gleisen wächst hohes Unkraut, von einer Stadt in meinem Blickfeld keine Spur. In der Unterführung dann weist eine Installation auf die Nähe zum Wasser hin. Die Ansammlung von miniaturisierten nautischen Objekten wird atmosphärisch unterstützt von Klängen wie etwa dem Tuten eines Schiffes. Dies alles kündigt auf charmante Weise von Flensburgs Selbstverständnis als Hafenstadt. Kaum verlasse ich den Bahnhof, beginnt es leicht zu regnen, es ist aber nur ein leichter Schauer an einem wechselhaften Tag. Wenig später, auf dem Weg nach Norden, zur Neustadt, rolle ich dann tatsächlich am Wasser entlang, östlich parallel zur Fußgängerzone auf einer breiten Uferpromenade, die leider bald abrupt endet. Industrieanlagen sind direkt ans Wasser gebaut und versperren ab hier den sehenswerten Blick auf die Ostseeförde. Ich muss mich also ein wenig landeinwärts orientieren und setze meinen Weg in nördlicher Richtung auf einer stark befahrenen Ausfallstraße fort. Um dem starken Verkehr auf der aus Fußgängerperspektive recht engen Straße zu entgehen, fahre ich über Nebenstraßen links, dann wieder rechts, dann geradeaus. Bald halte ich inne und sehe mich um. Zwei belebte Straßen bilden an ihrem Kreuzungspunkt einen kleinen Platz, auf dem einige wenige Bäume stehen. Im Norden, wo es nun bergauf geht, sehe ich den Turm einer Backsteinkirche und eine alte Windmühle. Überhaupt ist es hier viel hügeliger, als man es so weit im Norden der Republik erwarten würde. Die Bebauung ist zwei- bis viergeschossig und im Erdgeschoss fast durchweg von kleinen Läden bezogen.

Mir fällt ein Sozialladen auf, der im Schaufenster gebrauchte Einrichtungsgegenstände anbietet. Auch sonst ist der Einzelhandel hier nicht allererste Wahl, es gibt ein paar Leerstände, aber es macht alles einen intakten Eindruck auf mich – ich habe das Gefühl, hier an einem zentralen Ort zu stehen. Besonders einige gründerzeitliche Fassaden, die erst vor kurzem sorgfältig saniert worden sein müssen, und die vielen geschäftig wirkenden Menschen auf den rot gepflasterten Gehwegen lassen mich denken, ich sei hier im Subzentrum eines ganz normalen Stadtteils der Kleinstadt angekommen.

Ein Blick auf meine Karte und der Abgleich mit den Straßenschildern „Neustadt“ und „Harrisleer Straße“ belehren mich: dies ist der Mittelpunkt eines Gebietes mit besonderem Entwicklungsbedarf. Ich muss jetzt unbedingt jemanden fragen, wie das sein kann.

Das Haus mit der Adresse Neustadt 12, in dem das Quartiersbüro untergebracht ist, befindet sich am äußersten südlichen Rand des Gebietes, man kann von hier schon das nördliche Stadttor der historischen Altstadt sehen. Es ist ein ehemaliges Schulgebäude, steht leicht zurückgesetzt von der Straße. Im Eingangsbereich befindet sich ein schwarzes Brett mit einer Menge Ankündigungen und Informationen. Im großen Büroraum nebenan treffe ich Norbert Schug, den Quartiersmanager.

Er ist ein sympathisch wirkender Mann mit Schnauzbart, der mich – wie auch schon in unserer vorhergehenden Korrespondenz – sofort duzt. Norbert trägt einen weiten Fleecepulli und Jeans und hat ganz kurze Haare. Wir geraten sofort ins plaudern, als ich ihn nach seiner Herkunft frage – sein leichter Dialekt kommt mir so bekannt vor.

Norbert Schug kommt ursprünglich aus der Pfalz, hat in Hessen diverse technische Fächer und dann aber Sozialpädagogik studiert. Seit 16 Jahren wohnt er nun in Flensburg, „aus Liebe zum Wasser“, wie er sagt. Vor der Arbeit als Quartiersmanager, die er vor etwa einem Jahr übernommen hat, war er in der Sozialarbeit, insbesondere mit Jugendlichen tätig.

Norberts Art zu sprechen ist etwas gewöhnungsbedürftig, man braucht ein wenig Geduld. Oft stockt er im Satz auf der Suche nach dem richtigen Wort, und ich bin versucht, ihm vorzusagen. Dabei liege ich nicht immer richtig, seine Sätze nehmen schon mal unerwartete Wendungen oder bleiben unvollendet in der Luft hängen, wenn sich ein interessanterer Gedanke Norbert aufdrängt. Das übergeht er dann souverän mit einem „Du-weist-schon...“-Gesicht. Während wir uns zunächst über Mainz 05 und den 1. FC Kaiserslautern unterhalten, bereitet mein Gastgeber die Kaffeemaschine auf einen größeren Einsatz vor, und er tut das behutsam und sorgfältig. Norbert Schug ist kein Mann, der die Dinge überstürzt angeht.

Wir entschließen uns, zunächst einen Spaziergang durch Teile des Gebietes Neustadt zu unternehmen, draußen scheint gerade die Sonne. Auf unserem Weg



bergaufwärts in nord-westlicher Richtung erzählt Norbert mir von einigen Maßnahmen der Stadtsanierung. Ich sehe geordnete Hinterhöfe, eine neue Kindertagesstätte, wir begehen eine neu geschaffene Wegeverbindung, die auch über das Gelände des hiesigen Sportvereins führt und so den Rand eines Trainingsplatzes zum öffentlichen Raum werden lässt. Mir fällt auf, dass es einige leer stehende gründerzeitliche Gebäude gibt und auch viele Brachflächen. Wir passieren die große Parkplatzanlage am Hang oberhalb der Gebäude von Motorola. Diese werden als Firmenzentrum in kleineren Einheiten genutzt, seit der Konzern hier weggezogen ist, der Parkplatz ist fast vollständig leer. Man hat von hier einen hervorragenden Blick auf den Stadtteil, die Industriebauten am Ufer – insbesondere die städtischen Müllverbrennungsanlage – und auf die Förde im Osten. Hier wird mir klar, dass die Flensburger Neustadt wie ein Großteil der Stadt zwar in unmittelbarer Nähe zum Wasser liegt, davon aber im Gegensatz zur Innenstadt durch das Gewerbe- und Industriegelände<sup>420</sup> leider völlig davon abgeschnitten ist.

Unser Weg führt uns wieder bergab bis zur Harrisleer Straße, wo die als sozial besonders benachteiligt geltenden Haushalte sich konzentrieren, auch hier wieder ein Fall sozialer Segregation.<sup>421</sup> Die statistischen Daten zur Neustadt<sup>422</sup> sind nicht nach Straßen aufgeschlüsselt, aber es gibt doch eine deutlich höhere Arbeitslosenquote und mehr Sozialhilfeempfänger als in der Gesamtstadt.<sup>423</sup> Die Neustadt weist zwar eine große Zahl an Arbeitsplätzen auf, die hier Beschäftigten wohnen aber anderswo. Das lässt auf ein relativ niedriges Beschäftigungsniveau der Neustädter schließen.<sup>424</sup>

Die Harrisleer Straße verläuft in Ost-West-Richtung und ist als Ausfallstraße sehr stark befahren. Das Fehlen von Grün und die relative Enge der dreiviergeschossig bebauten Straße machen sie zu einem äußerst unattraktiven und lärmbelasteten Wohnort.

---

<sup>420</sup> Plankontor GmbH, Modellgebiet Flensburg Neustadt, PvO-Endbericht, Hamburg 2002, Gewerbestruktur an der Förde S. 24 f

<sup>421</sup> vgl. Häussermann und Siebel 2004, Kap. 12

<sup>422</sup> vgl. Sozialatlas der Stadt Flensburg, Flensburg 2002, [www.flensburg.de](http://www.flensburg.de) (Stand vom 8. Juni 2005)

<sup>423</sup> Plankontor GmbH, Modellgebiet Flensburg Neustadt, PvO-Endbericht, Hamburg 2002, S. 30f: 30% arbeitslos, 22% Sozialhilfeempfänger, 24% Migranten (aufgrund der hier konzentrierten dänischen Minderheit dreimal soviel wie in ganz Flensburg)

<sup>424</sup> ebenda S. 22

Norbert zeigt mir eine verwahrloste Grünfläche, die im Zuge der Stadtsanierung<sup>425</sup> unter Bewohnerbeteiligung und auf deren ausdrücklichen Wunsch eingerichtet wurde. Sie wird von den Bewohnern aber weder gepflegt noch genutzt, und die Besitzer der Häuser wohnen anderswo. Norbert meint, die Menschen hier hätten genug mit der Bewältigung ihres Alltags zu tun, und seien kaum zur eigenverantwortlichen Pflege ihres Umfeldes zu bewegen. Wir betreten einen der Hinterhöfe, der unaufgeräumt und verwahrlost wirkt; der Nachbarhof wurde im Zuge der Sanierung bereits durch eine Ordnungsmaßnahme aufgewertet und bildet einen krassen Kontrast. Hier treffen wir zufällig Erwin.

Erwin ist ein Langzeitarbeitsloser (18 Jahre ohne Job) aus der Harrisleer Straße. Er trägt einen Vollbart und eine Jeanskluft und macht einen ruhigen, bescheidenen Eindruck. Norbert beginnt ein Gespräch mit ihm über ein Ladengeschäft, das vom Stadtteilbüro angemietet werden soll, damit Erwin dort eine Beratungsstelle für Langzeitarbeitslose einrichten kann.

Die Kommunikation zwischen den Beiden verläuft sehr langsam und zurückhaltend, sie schauen sich kaum an, lassen die Worte des anderen wirken – ich bin verwundert. Norbert verhält sich so gar nicht wie ein echter Pfälzer, er scheint mit der zurückgenommenen nordischen Art sehr gut zurechtzukommen, ich muss ihn später danach fragen.

Erwin ist hier im Quartier eine Autorität, war schon im Projekt „Quartiersmeisterei“ auf 1-Euro-Basis an der Reinigung und Pflege öffentlicher Flächen im Gebiet beteiligt.<sup>426</sup> Er sieht ein wenig nach dem Rechten, weist Norbert auf einen Haufen Müll auf einer Brachfläche hin. Als Norbert mich vorstellt und ich Erwin ein wenig Zeit gelassen habe, mich zu beobachten, erzählt er von seinem Alltag. Er geht viel im Quartier spazieren und kennt die Leute aus der Harrisleer Straße und der Umgebung – und man kennt ihn. Einmal hat er einige Bewohner bei der illegalen Müllentsorgung (Hausmüll an den Glascontainern abstellen) beobachtet. Als sie seiner gewahr wurden, haben sie es sich anders überlegt. Das amüsiert und motiviert ihn.

Mit den Alkoholikern vom Parkplatz vor dem Supermarkt hat er mal eine Wette abgeschlossen, die er nur verlieren konnte, wie er verschmitzt meint. Zwei Kästen

---

<sup>425</sup> Die Neustadt ist laut Ratsbeschluss vom 30.01.2000 Sanierungsgebiet, vgl. Stadt Flensburg, AG Soziale Stadt, Flensburger Projekte Heft 7, undatiert, S. 10, 26

<sup>426</sup> Plankontor GmbH, Modellgebiet Flensburg Neustadt, PvO-Endbericht, Hamburg 2002, S. 26

Bier, wenn sie es schafften, ihren ganzen Unrat aufzuräumen und zu entsorgen. Wenig später war der Parkplatz sauber und aufgeräumt – woher das Geld für das Bier dann kam, habe ich vergessen.

Es scheint zunächst widersinnig, Alkoholiker mit Bier zu versorgen. Aber es ist ein Beispiel dafür, Menschen da abzuholen, wo sie sind. Nur so erhält Erwin Kontakt und Vertrauen.

Als ich ihm von den beiden Quartiers-Sherrifs erzähle, die im Berliner Wedding unterwegs sind – ich hatte das mal in einer Fernsehreportage gesehen – ist er Feuer und Flamme für die Idee, eine Ausrüstung wie z. B. Handschuhe und eine Taschenlampe sowie eine Art Abzeichen zu bekommen.

Im weiteren Gespräch mit Norbert sind wir dazu übergegangen, „Erwin“ als Synonym für engagierte Bürger aus dem sozial benachteiligten Milieu zu verwenden, „Erwins“ sind ein Glücksfall für einen Quartiersmanager, und es erscheint Norbert wichtig, sie aufzuspüren.

Zu dritt setzten wir unseren Spaziergang fort und gehen vorbei an einigen türkischen Lebensmittelläden und Dönerbuden durch eine Durchfahrt am dänischen Supermarkt „Kai Uwe Jensen“ in Richtung Förde. Die große dänische Minderheit wie auch die türkische Gemeinschaft hier in der Neustadt haben einen sozial stabilisierenden Effekt auf das Quartier und werden als integrierender Faktor bewertet,<sup>427</sup> am Rande des Gebietes gibt es eine dänische Schule mit ganztägiger Kinderbetreuung, auf die auch Norbert seine Kinder schickt. Probleme mit Ausländerfeindlichkeit und Fremdenhass gibt es hier kaum, die Petrischule im Gebiet trägt sogar das offizielle Prädikat „Schule ohne Rassismus“, verliehen von der Bonner „Aktion Courage“. Norbert meint, das hänge auch mit der Nähe zur Grenze und mit dem Selbstverständnis als Hafen- und Handelsstadt zusammen. Die gravierenden Probleme, die aus der ethnischen Segregation anderenorts entstehen,<sup>428</sup> scheint es hier nicht zu geben.

Wir stehen an der Werftstraße, hier ist Schluss, auf der gegenüberliegenden Seite steht ein hölzerner Bauzaun, der eine große Brachfläche begrenzt. Auf dieser Fläche soll bald ein Grünzug den Stadtteil ans Wasser anbinden, zumindest kündigt ein buntes Bauschild davon. Das ist mit Sicherheit die offenkundigste

---

<sup>427</sup> ebenda, S. 30f

<sup>428</sup> vgl. Häussermann und Siebel 2004, Kap. 13

städtebauliche Herausforderung in der Neustadt: Die Anbindung ans Wasser. Darin liegt auch das größte Potential des Gebietes.

Unser Weg führt uns durch eine Lücke im Zaun über Trampelpfade durch die Brache. Auf dem Gelände befinden sich eine Crossbahn und eine Skater-Anlage auf einer asphaltierten Fläche. In Zusammenarbeit mit der Initiative Sportpiraten wurde ein Planungsworkshop mit Jugendlichen durchgeführt und eine neue Betonlandschaft für Skateboarder und Inliner entworfen. Norbert fragt mich als „Experten“ der rollenden Zunft, wie ich die Anlage beurteile. Eigentlich finde ich den Bestand an Rampen ganz annehmbar. Außerdem sehe ich das Problem, dass die an der Planung beteiligten Jugendlichen zum Zeitpunkt der Fertigstellung der Anlage wahrscheinlich nicht mehr ans skaten denken. Es ist fraglich, ob die nachfolgende Generation die Betonlandschaft dann nutzen wird – Trendsportarten sind leider starken modischen Schwankungen unterworfen.

Wie bewegen uns weiter Richtung Wasser. Am Ufer machen wir eine Pause. Hier auf dem ehemaligen Schlachthofgelände befindet sich ein kleiner Jachthafen. Es ist niemand zu sehen. Südlich trennt das Ausbesserungswerk der Bundeswehr diesen Uferzugang von der innenstädtischen Promenade ab. Wir stellen uns vor, wie belebt und attraktiv dieser Ort sein könnte, wenn es nur eine fußläufige Verbindung am Ufer entlang gäbe – ein aufgeständerter Weg über dem Wasser etwa. Gastronomie könnte angesiedelt werden und zusammen mit der geplanten Marina erheblich zur Aufbesserung der Lebensqualität der Neustadt beitragen.

Auf dem Rückweg zum Quartiersbüro zeigt Norbert mir noch die historische Walzenmühle von 1889, ein riesiges Kulturdenkmal aus hellbraunen Ziegeln mit einem prägnanten Turm. Die Umnutzung zum Dienstleistungszentrum gemischt mit Wohnnutzung, Gastronomie und Einzelhandel wird als Starterprojekt der Stadterneuerung betrieben.<sup>429</sup> Das Gebäude ist derzeit eingerüstet. Zusammen mit dem nahe gelegenen Wissenschaftsmuseum Phänomena soll dieses Vorhaben einen Imagewandel in der Außenwahrnehmung erzeugen.

Auf unserem Spaziergang habe ich nun einige städtebauliche Projekte und Sanierungsmaßnahmen kennen gelernt und den Eindruck gewonnen, dass es um die Zukunft des Stadtteils in baulicher Hinsicht nicht schlecht bestellt ist. Was aber kann Norbert mir über die Arbeit an den sozialen Problemen der Bewohner

---

<sup>429</sup> Stadt Flensburg, AG Soziale Stadt, Flensburger Projekte Heft 7, undatiert, S. 16 ff

erzählen? Ich hatte im PvO-Endbericht von Arbeitskreisen wie dem AKFN (Arbeitskreis Flensburg Nord), interkulturellen Wochen, einer hochwertigen Stadtteilzeitung und partizipatorischen Kunstprojekten gelesen, und erwartet, vom Quartiersmanager einiges darüber zu hören. Norbert möchte aber aus strategischen Gründen nicht allzu viel dazu sagen.

Seiner Einschätzung nach hatte das Programm ‚Soziale Stadt‘ zu Beginn einen Aktionismus ausgelöst, aus dem heraus eine Vielzahl aktivierender und beteiligender Veranstaltungen organisiert wurde<sup>430</sup>. Diese haben allerdings bei den Bewohnern überzogene Erwartungen geweckt, die natürlich nicht erfüllt wurden. Leider haben sich nur wenige Projekte als nachhaltig erwiesen; das Quartiersmanagement war schnell dabei, sich die kurzfristig erzielten Erfolge auf die Fahnen zu schreiben. Norbert meint, es sei derzeit eine Phase der Frustration eingetreten, er möchte die Entwicklung des Stadtteils anders angehen. Aus seinen bisherigen Erfahrungen mit aufsuchender, niedrigschwelliger Sozialarbeit begründet hat er sich eine gewisse Distanz zu den Bewohnern des Stadtteils bewahrt, um keine falschen Hoffnungen zu wecken. Echte Hilfe zur Selbsthilfe, so sein Hinweis, müsse der Versorgungserwartung entgegenwirken.

Norbert setzt auf Bewohner und Akteure aus der Mittelschicht, weshalb er auch die Gebietsabgrenzung unsinnig findet. Die potenziellen Akteure für eine gemeinsame Interessenvertretung wohnen nämlich nördlich des Gebietes.

Er hat einen Verein gegründet, den „Flensburger Norden e. V.“, zusammengesetzt aus derzeit 23 Mitgliedern. Ziel ist es, Leute zu sammeln und zu vernetzen, die sich einerseits für die Neustadt und Umgebung engagieren, andererseits aber auch das Bewusstsein und die Fähigkeiten für gezieltes politisches Handeln mitbringen. Diese Strategie der Stellvertreter-Beteiligung soll auch nach Ende der Förderung wirksam die im Stadtteil vorhandenen Kräfte bündeln. Darüber hinaus setzt mein Gesprächspartner auf Multiplikatoren in der Bevölkerung, auf „Erwins“, und er wünscht sich die Fähigkeit, solche Menschen aufspüren zu können.

Bei einer Gebietsgröße von ca. 50 ha und einer Einwohnerzahl von 3852 Menschen (Tendenz schrumpfend<sup>431</sup>) ist es unmöglich, von Tür zu Tür zu gehen

---

<sup>430</sup> Plankontor GmbH, Modellgebiet Flensburg Neustadt, PvO-Endbericht, Hamburg 2002, S. 61 f; Projektliste nach Handlungsfeldern

<sup>431</sup> Sozialatlas der Stadt Flensburg, Flensburg 2002, [www.flensburg.de](http://www.flensburg.de) (Stand vom 8. Juni 2005)

und alle Bewohner direkt anzusprechen. Norbert geht etwa einmal wöchentlich im Stadtteil spazieren und nimmt Teil am vierteljährlichen Sanierungstreff, der von ca. 40-70 Menschen besucht wird. Hier gibt es Informationen zu aktuellen Planungen im Rahmen der Stadtteilsanierung. Das Stadtteilbüro gibt eine provisorische Stadtteilzeitung heraus, den „Neustadt-Newsletter“, dessen fünfte Ausgabe vom Mai 2004 mir vorliegt. Es handelt sich um ein achtseitiges, schwarz-weißes Heft im A4 Format. Es verspricht auf der letzten Seite halbjährliches Erscheinen und fordert zur Mitarbeit auf; erscheint mir aber sehr unattraktiv und schwer lesbar. Außerdem wird ein Veranstaltungskalender für das ganze Jahr veröffentlicht, und alle Ankündigungen zu Projekten und Aktionen im Stadtteil sind hier wie auch in der Lokalpresse einzusehen – wenn man möchte. Norbert Schug meint, man könne nur Menschen beteiligen, die auch von vornherein die Bereitschaft dazu haben. Er sieht seine Aufgabe mehr im organisatorischen Bereich, dem Management, weniger darin, die Neustädter zu motivieren, was er als Aufgabe der Gemeinwesenarbeit verbucht.

Auf meine Frage nach seinen Wünschen und Visionen kann der Quartiersmanager der Neustadt sofort ein Paar Dinge nennen:

Zunächst einmal hofft er, dass der Stadtteil bald von seinem neuen Zugang zum Ufer profitieren kann. Hier liege das größte Potenzial der Neustadt.

Für das integrierte Verwaltungshandeln, wie es auch in den Verwaltungsvereinbarungen zur Städtebauförderung des Programms soziale Stadt eingefordert wird,<sup>432</sup> wünscht sich Norbert eine konsequentere Umsetzung. Es stört ihn z. B., dass die Arbeitsagentur ihre Fälle nach Buchstaben sortiert und nicht gebietsbezogen organisiert ist. Dergleichen gilt für die meisten Verwaltungsaktivitäten – eine soziale Stadt (hier nicht als Name des Programms verstanden) sollte sich ganzheitlich auf ihre Gebiete mit besonderem Entwicklungsbedarf ausrichten.

Norbert Schug ist ein Verfechter der Quartiersfonds; allerdings wünscht er sich, dass diese zeitlich ungebunden für ortsbezogenes Handeln zur Verfügung stehen. Und dann hofft er noch, auf möglichst viel Ehrlichkeit zu treffen, ein zentraler Begriff für Norbert Schug. Das ist es auch, was ihn in der Pfalz oft gestört hatte, die zwar offene, temperamentvollere, aber doch auch oberflächliche Art der

---

<sup>432</sup> VV Städtebauförderung 2005 vom 22. Januar 2005 / 5. April 2005, Artikel 4

Menschen im Umgang miteinander. Er deutet an, einige Enttäuschungen damit erlebt zu haben. Und so beantwortet sich auch meine Frage nach dem Gespräch mit Erwin früher am Tag. Norbert schätzt die Ehrlichkeit der Menschen im Norden, und er weiß, dass man sich dafür ein bisschen mehr Zeit nehmen muss, um seine Worte und die des anderen gut abzuwägen. Und das hat er sich – meiner Beobachtung nach – hervorragend angeeignet.





Schwerin Neu Zippendorf



### 6.1.3. Schwerin Neu Zippendorf – 19. Mai 2005

Am Mittwoch, den 19. Mai 2005 steige ich in Schwerin aus der Bahn. Mir war klar, dass diese Stadt ein Schmuckkästchen ist, aber die Lage am See und die Innenstadt mit dem Schloss und größtenteils alter Bausubstanz überwältigt mich, was für eine herrliche Stadt! Aber ich weiß auch: fast die Hälfte der Schweriner wohnen in einer Plattenbau-Bandstadt im Süden, die ich nun aufsuchen muss. Einfach mit dem Longboard immer der Straßenbahnlinie nach Süden folgen, an der entlang die Stadtteile Großer Dreesch, Neu Zippendorf und Müßner Holz organisiert sind. Ich kann nicht widerstehen, dabei auf den parallel verlaufenden, glatt asphaltierten Uferweg am Wasser auszuweichen, der scheinbar kaum benutzt wird und mir eine Viertelstunde sportives Vergnügen in der Natur beschert. Rechtzeitig biege ich ab nach Westen und treffe im Zentrum Großer Dreesch wieder auf die Bahnlinie. Hier, am Dreescher Markt, erlebe ich, welche Faszination die in den siebziger Jahren geplanten Plattenbausiedlungen ausüben können. Oft schon hatte ich mich gefragt, aus welcher Haltung heraus man guten Gewissens so planen konnte.

Das belebte neue Geschäftszentrum des Stadtteils liegt an der sehr breiten, schnurgeraden Von-Stauffenberg-Straße und bildet ein unglaublich großzügiges städtebauliches Ensemble mit den umliegenden, bereits sanierten Plattenbauten. Die Qualität liegt in der Dimension und Weitläufigkeit der Ebene – von einem Platz kann man hier nicht sprechen – die Sonne scheint und ich habe Raum, kann weit sehen und bin dennoch an einem pulsierenden Ort. Ich fühle mich wohl, alles scheint leicht und ungezwungen, ich mag den Ort. Ob es im nächsten Stadtteil ähnlich aussieht?

Als ich Neu Zippendorf erreiche, fällt mir sofort der Kontrast zwischen einem bereits sanierten Wohnriegel mit vorgestellten Stahlbalkonen und einer unsanierten alten Platte auf. Was ein wenig Farbe auf so großer Fläche ausmacht! Leider läuft die Straßenbahn hier nicht mehr parallel zu einer Straße, so wirkt alles etwas enger, dafür werden die Gleise von reichlich Grün gesäumt. Ich erreiche die Haltestelle Berliner Platz, sehe sofort die knallrote Astrid-Lindgren Schule und kann mich so orientieren – das Stadtteilbüro sei gegenüber der Schule

im Erdgeschoss eines Wohnriegels untergebracht, hatte mir meine Kontaktperson, Herr Gunter Scharf, am Telefon gesagt.

Ich betrete das Stadtteilbüro, in dem die Quartiersmanager für Wirtschaft und Soziales für Neu Zippendorf, und seit 2001 auch für den Stadtteil Müßner Holz, untergebracht sind. Der Eingangsbereich eines Wohnblocks wurde zu Büroräumen umfunktioniert, hier stehen auch Ständer mit Flyern und Zeitschriften. Zunächst wurden die Räume für das Stadtteilbüro der Stadt Schwerin in Kooperation mit dem Beschäftigungsträger „Zukunftswerkstatt Schwerin e. V. eingerichtet, später dann provisorisch um einige Räume für die Quartiersmanager der Sozialen Stadt erweitert. Die Soziale Stadt traf hier also auf bestehende Strukturen, das neue Programm wurde integriert.

Ich muss durch mehrere Türen und Flure, vorbei am Aufzug und einigen privaten Wohnungseingängen, um zu Herrn Scharf zu gelangen. In einem spärlich möblierten Büro treffe ich den kleinen, drahtigen Mann mit sehr kurzem Haar in Fleecepulli und Jeans, der sofort loslegt: Hallo, ich müsse kurz warten, er habe noch eben was zu erledigen, dann könnten wir spazieren gehen. Draußen vor der Tür erklärt er mir erstmal alles, was wir im Blick haben, die Baustelle für die neue Unterführung unter der Straßenbahn hindurch, die den Stadtteil fußläufig besser an den See anschließt, die Schule, die zu einem Multifunktionsgebäude inklusive Stadtteilbibliothek umgebaut wurde, was Probleme mit der Zonierung mit sich brachte, weil man eine Schule nicht einfach zum öffentlichen Raum machen kann...

Um ihn zu bremsen, frage ich ihn erstmal nach seinem Hintergrund.

Gunter Scharf hat drei Kinder, hat Architektur und Städtebau in Weimar studiert und dabei auch einen Kurs in Soziologie belegt und ein Sozialpraktikum in Leipzig absolviert. Danach hat er Erfahrungen in der Dorferneuerung unter Einbeziehung der Bürger gesammelt und war in Messebau und Ladengestaltung tätig. Darüber hinaus war er an der Entwicklung lokaler Aktionsprogramme für die Landesentwicklungsgesellschaft beteiligt und hat zuletzt im Aufsichtsrat der WGS (Wohnungsgesellschaft Schwerin) gesessen, die im Stadtteil einen Teil der Plattenbauten besitzt; den anderen Teil betreibt die SWG (Schweriner Wohnungsgenossenschaft). Wie unterschiedlich diese unter so ähnlichen Kürzeln firmierenden Träger zu betrachten sind, wird mir später klar, zunächst bin ich verwirrt.

Städtebaulich ist der Stadtteil wie die gesamte Bandstadt recht einheitlich aus fünf- bis elfgeschossigen Plattenbau-Wohnriegeln aufgebaut, die Blocks mit großen Innenflächen bilden. Teilweise wurden diese Flächen noch durch eingestellte Wohnriegel untergliedert, der Stadtteil hat dadurch eine enorme Dichte an Wohnungen, die heute aufgrund der starken Schrumpfung der Bevölkerung viel Leerstand aufweisen.<sup>433</sup>

Herr Scharf erklärt mir, für Neu Zippendorf gebe es kein integriertes Handlungskonzept, weil man sich am Rahmenplan aus dem Programm WENG (Weiterentwicklung der großen Neubaugebiete) von 1998 orientiere, der unter Bürgerbeteiligung formuliert wurde.<sup>434</sup> Diese Planungen hatten hauptsächlich die Imageverbesserung der Gebiete der Bandstadt zum Ziel, und waren auf städtebauliche Verbesserungen fokussiert<sup>435</sup>, das Programm Soziale Stadt erst steuerte die soziale Betrachtungsweise, bzw. Ziele wie Integration oder Stärkung der Nachbarschaften bei. Leider wurde das Gebiet Neu Zippendorf erst sehr spät in die Rahmenplanungen aufgenommen, was zu einem Rückstand in der Umsetzung beispielsweise von Sanierungs- und Rückbaumaßnahmen geführt hat. Die hohe Abwanderungsquote in diesem geographisch mittleren Teil der Bandstadt und die damit einhergehenden sozialen Probleme waren wiederum der Grund für die Aufnahme in das Programm Soziale Stadt.

Wir beginnen unseren Spaziergang, von dem ich jetzt zum Glück noch nicht ahne, dass er zweieinhalb Stunden dauern und mir Schmerzen in den Füßen bescheren wird. Wir starten also in nord-westlicher Richtung und mein Gastgeber beginnt seinen erstaunlich ausdauernden Vortrag.

Zunächst zeigt er mir den Nachbarschaftstreff Tallinner Straße, ein erstes größeres Projekt des Programms Soziale Stadt<sup>436</sup>. Hier wurden Wohnriegel teilweise abgerissen und so in Punkthäuser verwandelt, denen man ihre „Abstammung“ nicht mehr ansieht, sie könnten ganz neu sein. In einem dieser Häuser, die eins waren, befindet sich im Erdgeschoss der Treff in einer

---

<sup>433</sup> In Schwerin steht jede zehnte Wohnung leer, s. Deutsches Institut für Urbanistik (Hrsg.), PvO im Modellgebiet Schwerin – Neu Zippendorf, Endbericht, Berlin 2002, S. 17

<sup>434</sup> vgl. ebenda S. 28

<sup>435</sup> vgl. Der Oberbürgermeister der Landeshauptstadt Schwerin, LEG Schleswig Holstein (Hrsg.), Stadtteile im Wandel, Großer Dreesch – Neu Zippendorf – Mueßner Holz, Schwerin 2002, S. 26 f

<sup>436</sup> ebenda S. 32 f

umgebauten Wohnung. Die Wandlungsfähigkeit der Plattenbauten, von der ich bereits gehört hatte, erstaunt mich sehr.

Vor dem Eingang ist eine Holzterrasse mit integriertem Spielgerät nach Wünschen der Bewohner errichtet worden, Leute gehen ein und aus und jemand grüßt Herrn Scharf und hält einen kurzen Schwatz mit ihm. Man scheint ihn hier zu kennen; das ist aber der Nähe zum Büro geschuldet, wie ich später erkenne. Das Modellgebiet Neu Zippendorf ist mit etwa 70 ha. und knapp 8000 Einwohnern<sup>437</sup> natürlich viel zu groß für eine persönliche Kontaktstrategie mit den Bewohnern, erst recht seit der Einbeziehung des Stadtteils Müßner Holz mit seinen ca. 13.000 Einwohnern.<sup>438</sup> Hier im Nachbarschaftstreff Tallinner Straße funktioniert die Belebung der Gemeinschaft, die Bewohner nutzen den Ort rege und verhalten sich solidarisch. Es sind zumeist jene, die schon vor der Wende hier wohnten, als der Zusammenhalt mit den Nachbarn noch unabdingbar war für die Bewältigung des Alltags.<sup>439</sup>

Wir gehen weiter und besichtigen einige Baustellen. Die alten Platten werden hier in Punkthäuser verwandelt, teilweise abgerissen. Sogar die Keller der „Zwischenstücke“, die man jetzt herausnimmt, verschwinden, es bleibt nur ein Kanal für die Versorgungsleitungen liegen, die nach wie vor von einem zentralen Hausanschlussraum aus die nunmehr unabhängig erschlossenen Häuser versorgen. Auf die Außenhüllen wird eine dicke Schicht Hartschaum-Dämmplatten aufgebracht. Mir fällt auf, dass ein Teil der Gebäude unsaniert zwischen den Baustellen stehen. Das erklärt sich aus den Eigentumsverhältnissen: Während die WSG im Stadtteil kaum investiert, legt die SWG ein vorbildliches Engagement an den Tag. Von den Sanierungen und Teilabrissen abgesehen, wurden von der Abteilung für soziales Management der SWG ein Wohngebietsbetreuer eingesetzt und zahlreiche Wohnumfeldverbesserungen unter Beteiligung der Mieter durchgeführt.

---

<sup>437</sup> Deutsches Institut für Urbanistik (Hrsg.), Die Soziale Stadt, Eine erste Bilanz des Bundes-Länder-Programms „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt“, Berlin 2002, S. 255, Daten von 2000, Tendenz schrumpfend

<sup>438</sup> Schätzung von Herrn Scharf auf Grundlage der ihm bekannten statistischen Daten und unter Berücksichtigung der (stagnierenden) Schrumpfung

<sup>439</sup> vgl. Deutsches Institut für Urbanistik (Hrsg.), PvO im Modellgebiet Schwerin – Neu Zippendorf, Endbericht, Berlin 2002, S. 22

Durch die willkürlichen Grundstücksabgrenzungen bei der Überführung des Stadtteils in Eigentum der SWG und WSG nach 1989, und durch das ungleiche Engagement der beiden Unternehmen entsteht ein absurdes Bild in den Innenflächen der Blöcke, die oft von Gebäuden beider Träger gemeinsam gebildet werden. Wir spazieren in südlicher Richtung durch diese Hoflandschaften. Neugestaltete Grünflächen mit Spielgerät und Stellplätzen sind eingefriedet, wobei die Zäune den ganz unsinnigen Grundstücksgrenzen folgen und so die Freiflächen planlos unterteilen. Alte Wegeverbindungen wurden dadurch abgeschnitten und räumliche Zusammenhänge negiert. Kommunikation oder gar Kooperation der Gesellschaften hat augenscheinlich nicht stattgefunden; Herr Scharf zeigt und erklärt mir all das mit einer Art Galgenhumor. Als Mieter würde mir bei dem Blick in den Hof der Spaß vergehen. So wundert es mich auch nicht, dass die Voruntersuchungen der PvO<sup>440</sup> eine nach wie vor hohe Wohnunzufriedenheit ergaben.

Auf dem weitem Weg in Richtung Freizeitgelände im Westen passieren wir das Haus der Begegnung. In diesem Flachbau, ehemals Kindertagesstätte, befindet sich eine Art Dachverband für 13 verschiedene Vereine und Organisationen wie etwa den Jugendtreff, angeschlossen ist ein Verkehrsgarten, in dem gerade Kinder unter der Aufsicht von Verkehrspolizisten auf Fahrrädern die StVO einüben. Zwölf mal habe ich den Namen der Einrichtung im Endbericht der PvO gelesen<sup>441</sup>, aber mein Gastgeber winkt ab – hier passiere zwar viel, aber leider arbeite die Einrichtung wenig stadtteilbezogen.<sup>442</sup> Grinsend macht er mich auf ein Ankündigungsplakat im Eingangsbereich aufmerksam, dessen Herstellung aus Mitteln der Sozialen Stadt finanziert wurde; es sieht aus wie eine Persiflage auf die 10 „no-no’s“ des Graphik-Design – den Inhalt der Ankündigung habe ich folglich sofort wieder vergessen.

Wir setzten also unseren Weg fort und betreten das neue Freizeitgelände am westlichen Rand der Siedlung, das direkt an den Wald anschließt. Es handelt sich um eine große ovale Fläche, die von einer asphaltierten Skaterbahn umschlossen ist. In der Mitte befinden sich Spielgeräte, Sportflächen und eine Bühne aus

---

<sup>440</sup> Voruntersuchung durch Analyse der vorhandenen Daten (Planungen, Presse, Statistik, Haushaltsbefragungen der Stadt von 1997 und 2000) sowie 28 Interviews mit Akteuren und Bewohnern, ebenda, Kap. 2

<sup>441</sup> ebenda, S. 20 ff

<sup>442</sup> dies räumt auch der PvO-Endbericht ein, ebenda S. 25

Betonelementen, die wir besteigen. Herr Scharf dreht sich zu mir um – unter seinem Schuh knackt das Glas einer zerschissenen Wodkaflasche – und erklärt mir, dass das Gelände unter Beteiligung der Bewohner und nach deren Wünschen gestaltet wurde. Die aus der Rahmenplanung hervorgegangene Arbeitsgruppe zu Jugendarbeit und Wohnumfeld hatte zusammen mit – von der Arbeiterwohlfahrt aktivierten – Jugendlichen die Beteiligung organisiert. Das Gelände soll am 28. Mai 2005 mit dem jährlichen Stadtteilstadtteilfest der Arbeiterwohlfahrt eingeweiht werden.<sup>443</sup> Fälle wie die kaputte Flasche lassen immer gleich Stimmen laut werden, die die in Neu Zippendorf wohnende russische Minderheit für den Vandalismus verantwortlich machen. Herr Scharf meint aber, das seien irgendwelche Jugendlichen gewesen, er trinke selber ja auch gern Wodka, und mit Fremdenfeindlichkeit habe man im Gebiet keine überdurchschnittlichen Probleme.<sup>444</sup>

Wir gehen nun weiter Richtung Süd-Osten, überqueren die Plater-Straße, eine der großen Ost-West-Verkehrsachsen, die Neu Zippendorf von Mueßner Holz trennt; der Fernsehturm kommt in den Blick. Mueßner Holz ist der südliche Stadtteil der Bandstadt und verfügt über ein eigenes Zentrum und ein Stadtteilbüro in der Keplerstraße, das wir jetzt aufsuchen. Die Tür ist verschlossen, wir müssen um den Wohnriegel herumgehen um die Räume im Erdgeschoss zu betreten. Ohne meinen Begleiter hätte ich das Büro sicher nicht gefunden, es liegt etwas abseits hinter den Parkplätzen des Geschäftszentrums Kepler-Passage. Herr Scharf erzählt, dass er hier, wo die Straßen nach Naturwissenschaftlern benannt sind, öfters Orientierungsprobleme hat. Wir treffen Herrn Horst Pfeiffer, der im Stadtteilbüro arbeitet und als Ansprechpartner für oft ganz alltägliche Probleme der Bewohner fungiert. Manchmal gehe es zu wie im Taubenschlag, heute sei es aber eher ruhig, erklärt Herr Pfeiffer mir. Städtebauliche Pläne hängen an allen Wänden der Räume, in denen auch die Zeitung Schweriner Turmblick (für die gesamte Bandstadt) entsteht. Die Redakteure, darunter meine beiden Gesprächspartner, sind allesamt Profis, tätig in sozialen Einrichtungen sowie jenen der Stadtteilerneuerung. Beteiligung an der redaktionellen Arbeit ist

---

<sup>443</sup> AG Stadtteilzeitung, Stadtteilbüro Neu Zippendorf, Stadt Schwerin; Schweriner Turmblick, Nr. 2, Mai 2005, S. 9

<sup>444</sup> Neonazismus ist in Schwerin dennoch ein Problem, vgl.: ebenda, S. 23

erwünscht, dazu wird auch in der Zeitung aufgefordert und motiviert,<sup>445</sup> sie ist aber nach Einschätzung von Herrn Pfeiffer eher gering. Schwierig stellt sich auch die Verteilung der Zeitung durch Freiwillige dar;<sup>446</sup> man finde die für die Verteilung in Hausfluren vorgesehenen Exemplare manchmal stapelweise an nicht dafür geeigneten Orten, wie ich erfahre. Nichtsdestotrotz handelt es sich um ein anspruchsvoll gestaltetes Blatt mit vielen Fotos und farbig in A4 gedruckt, dem man ansieht, das eine Menge Arbeit und Motivation investiert wird.

Herr Scharf und ich verabschieden uns und setzen unsere Wanderung fort, er zeigt mir eine Selbsthilfe-Autowerkstatt und einen neu gestalteten Platz (Grünzug Keplerstraße) an der Hamburger Allee, während wir uns zum östlichen Rand von Mueßner Holz bewegen. Hier, in nächster Nähe zum See, befindet sich der Bauspielplatz an der Marie-Curie-Straße.<sup>447</sup>

Auf einer Brachfläche, die von einem hohen Bauzaun begrenzt wird, steht neben einem Baucontainer eine Ansammlung kleiner „autochthoner“ Gebäude aus Holz. Sie wurden – unter Anleitung – von Kindern und Jugendlichen errichtet; darunter sind auch experimentelle Konstruktionen, wie man sie auf dem Experimentierfeld einer Architekturfakultät vermuten würde. Zwischen den Bauten stehen eine Reihe bunter Skulpturen. Zwei Mädchen bemalen gerade eine windschiefe Bühne vor dem zentralen Grillplatz. Ich bin neidisch, so etwas hat mir als Kind gefehlt, als Ersatz für das Spielen in Rohbauten...

Auf dem Rückweg zum Stadtteilbüro Berliner Platz erklärt mir Herr Scharf noch die Struktur der formellen Beteiligungsgremien.<sup>448</sup> Ein Lenkungskreis auf Stadtteilebene entscheidet über die Vergabe von Mitteln aus dem Verfügungsfond in Höhe von 10.000 Euro jährlich, jeder Bürger kann einen förmlichen Antrag stellen. Leider sitzen aus der Bewohnerschaft nur die Sprecher der Arbeitsgruppen (entstanden aus der Rahmenplanung) in diesem Gremium, die selbst schon als „Profis“ bezeichnet werden können, der Großteil der Mitglieder

---

<sup>445</sup> z.B. Fragebogen zur Zeitung mit Gewinnspiel, Hinweis im Impressum, vgl. AG Stadtteilzeitung, Stadtteilbüro Neu Zippendorf, Stadt Schwerin; Schweriner Turmblick, Nr. 2, Mai 2005; direkter Aufruf zur Mitarbeit in: Nr. 1, Februar 2005, S. 2

<sup>446</sup> Auflage 5000 Stück bei den mir vorliegenden Ausgaben vom Februar und Mai 2005, Februar 2004; 3000 Stück im November 2002, vierteljährliches Erscheinen, zweisprachig in russisch und deutsch, Netzpräsenz [www.turmblick-schwerin.de](http://www.turmblick-schwerin.de)

<sup>447</sup> seit 1999, Träger ist der Bauspielplatz Schwerin e.V., vgl. AG Stadtteilzeitung, Stadtteilbüro Neu Zippendorf, Stadt Schwerin; Schweriner Turmblick, Nr. 1, November 2002, S. 7

<sup>448</sup> vgl. Deutsches Institut für Urbanistik (Hrsg.), PvO im Modellgebiet Schwerin – Neu Zippendorf, Endbericht, Berlin 2002, S. 50

aber rekrutiert sich aus der Stadtverwaltung, der Stadtentwicklungsgesellschaft und den Stadtteilbüros.

Vierteljährlich finden eine Stadtteilkonferenz statt, jährlich ein Forum. Beide Veranstaltungen sind öffentlich und werden über Printmedien bekannt gemacht und professionell moderiert. Nach Schätzung von Herrn Scharf nehmen an den Konferenzen in Neu Zippendorf 30-50 Leute teil, von denen 25 als Experten zu bezeichnen seien; in Mueßner Holz sei eine Beteiligung schlicht nicht vorhanden. Das Forum fungiert eher als stadtseitige Informationsveranstaltung. Herr Scharf meint, Engagement von Bürgern finde immer nur dann statt, wenn eine direkte Betroffenheit gegeben sei.

Zurück im Büro erfahre ich noch vom Arbeitsalltag des Herrn Scharf, von der Schwierigkeit, die Einzelhändler am Berliner Platz zu einer gemeinsamen Interessensvertretung zu bewegen oder die Stände auf dem Wochenmarkt umzuorganisieren.

Herr Dimitri Avramenko, der Stadtteilmanager „Soziales“ stößt zu uns. Er ist ein sehr junger Mann mit sehr kurzen Haaren und Migrationshintergrund, spricht mit einem ganz leichten osteuropäischen Akzent. Ich frage ihn, da er nur wenig Zeit hat, nach seiner Vision und seinem Traum für den Stadtteil. Die kurze, verwunderte Denkpause und die etwas chaotische, wortreiche Antwort darauf lässt sich so zusammenfassen: Darüber hat er noch nicht nachgedacht. Ich denke, er ist vielleicht noch zu jung, noch nicht lang genug dabei, um in einer langfristigen Perspektive über die eigene Arbeit zu reflektieren. Oder aber: Er hat keine Vision.

Herr Scharf lächelt später, als ich mich schon verabschieden will, und bedauert, dass ich ihm diese Frage nicht gestellt habe. Als ich mein Versäumnis einsehe, schießt er los: Er möchte zum Dreh- und Angelpunkt von Neu Zippendorf werden; Mittelpunkt eines Netzes sein, das sich der Bündelung der Stadtteilinteressen verschrieben hat. Und so erfahre ich auch noch vom „Die Platte lebt“ e.V.,<sup>449</sup> den er ins Leben gerufen hat. Einige hochrangige Schweriner Politiker haben sich ebenfalls als Gründungsmitglieder gewinnen lassen, wie er verschmitzt mitteilt. Der Verein hat derzeit 15 Mitglieder und soll als Dachverband der stadtteilbezogenen Vereine und Träger fungieren; man

---

<sup>449</sup> Gründungsveranstaltung am 26. April 2004, vgl.: [www.schwerin-news.de](http://www.schwerin-news.de), Gründung des Stadtteilvereins "Die Platte lebt" e.V., 21.04.04



kommuniziert per e-Mail. Der Verein sei im Wesentlichen er, sagt Herr Scharf mir, zurzeit gäbe es noch nicht allzu viele Aktivitäten.

Dann weist er mich darauf hin, das dies eine phasing-out-Strategie sei, dazu gedacht, nach Ablauf der Förderung und auch seines Arbeitsvertrages eine nachhaltige, politische wirksame Artikulationsplattform der gebündelten Stadtteilinteressen auf Akteursebene zu etablieren. Warum er das mache? Weil er seine Arbeit ernst nehme, sagt er sofort. Und die mache nur Sinn, wenn sie langfristig ausgerichtet sei.



Hamburg Lurup

#### 6.1.4. Hamburg Lurup – 20. Mai 2005

Es regnet leicht, als ich mit der S-Bahn an der Haltestelle Elbgaustraße im Hamburger Nordwesten ankomme. Ein paar hundert Meter südlich der Station befindet sich Lurups Einkaufszentrum, die Elbgaupassagen, wo auch der Stadtteilladen untergebracht ist. Das Modellgebiet des Programms Sozial Stadt ist in hier zweigeteilt, ich befinde mich zwischen den beiden Gebieten und role nun nach Westen ins Teilgebiet Flüsseviertel, auf der Suche nach dem Brachvogelweg, wo ich Sabine Tengeler treffen soll. Die kleine Straße mit der Wohnanlage in Niedrigenergie-Bauweise ist noch recht neu und daher nicht in meinem Stadtplan verzeichnet; ich habe Schwierigkeiten, sie zu finden. Es handelt sich um dreigeschossige Wohnbauten mit roten Ziegelfassaden, die um Gartenhöfe gruppiert sind. Spielzeug und Gartengeräte liegen herum, die Höfe sind eindeutig gemeinschaftlich genutzte, aber private Zonen ohne deutliche Abgrenzungen von Einzelgärten, alles wirkt offen und freundlich. Aus einem der erdgeschossigen Wohnzimmer winkt mir eine Frau zu, ich gehe ums Haus und trete ein.

Sabine Tengeler hat ihr Wohnzimmer als Büro eingerichtet, mehrere große Tische stehen in der Raummitte, an den Wänden überquellende Regale. Sabine telefoniert gerade, der Rechner läuft und die Katze sitzt auf dem Abluftgitter des Monitors. Ich bin in der privaten Wohnung einer offenkundig extrem engagierten Frau, Sabine ist ja nicht die Quartiersmanagerin, sondern eine Bewohnerin des Flüsseviertels, in Lurup aufgewachsen, die an der Stadtteilzeitung „Lurup im Blick“ maßgeblich mitarbeitet und sich im Luruper Forum einbringt.

Nach ihrem Telefonat serviert Sabine erstmal Kaffee und Teilchen. Meine Gastgeberin trägt einen roten Fleecepulli und Jeans, hat kinnlange dunkelblonde Haare und wirkt sympathisch und offen. (Der augenscheinliche Zusammenhang zwischen bürgerschaftlichem Engagement und Outdoor-Funktionsbekleidung schreit nach einer interdisziplinären Forschungsarbeit der Fachrichtungen Modedesign und Soziologie).

Sabine Tengeler ist Ende vierzig, hat zwei Kinder und arbeitet zur Zeit neben den vielen ehrenamtlichen Tätigkeiten im Quartier an ihrer Masterarbeit im

Studiengang Gemeinwesenökonomie an der Evangelischen Fachhochschule für Sozialpädagogik in Hamburg; Thema ist natürlich das Luruper Gemeinwesen.<sup>450</sup> Sie hat früher mal Literaturwissenschaften studiert und dann in verschiedenen sozialen Jobs, beispielsweise in der Kinderarbeit und auch in Gefängnissen gearbeitet. Sabine kennt die Arbeitslosigkeit und Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen aus eigener Erfahrung. Heute verdient sie ihren Lebensunterhalt mit der Dokumentation von Beteiligungsveranstaltungen im Quartier, an denen sie natürlich auch aktiv teilnimmt. Sie habe für sich, wie sie mir in einer Mail schrieb, den Beruf „Öffentlichkeitsarbeit für Gemeinwesenentwicklung“ erfunden, ich würde hier aber eher von einer Berufung sprechen.

Ich bitte Sabine, mir auf dem Stadtplan die Grenzen der beiden Modellgebiete zu zeigen. Sie holt einen eigenen Plan hervor, ein Stadtteilplakat,<sup>451</sup> bei dem sie selbst die Gestaltung übernommen hatte. Das Plakat wurde mit einer Auflage von 10.000 Stück aus Mitteln des Hamburger Programms „Soziale Stadtteilentwicklung“ der Stadtentwicklungsbehörde finanziert; es hängt in allen Einrichtungen und Institutionen im Quartier aus und wird auch zur Mitnahme angeboten. Auf dem Plakat ist der gesamte Stadtteil Lurup mit allen Straßennamen dargestellt, versehen mit farbcodierten Icons der kirchlichen und städtischen Einrichtungen, Vereine, Schulen und Kindertagesstätten, die rund um den Plan jeweils noch mal genauer beschrieben sind. Sabine zeigt mir darauf die Grenzen der Modellgebiete und trägt gleich noch die Veränderungen seit 2001 in den Plan ein – sie scheint ‚ihr‘ Lurup ganz genau zu kennen. Ich bin beeindruckt; ich kann nicht behaupten, von meinem Wohnort oder auch dem Campus meiner Universität ein so genaues Bild zu haben, und betrachte das Plakat als erhebliche Erleichterung für mein Verständnis der Aktivitäten im Rahmen der Programme. Die beiden Luruper Teilgebiete heißen Flusseviertel und Lüdersring/Lüttkamp, sie unterscheiden sich sowohl in der Bebauungs- als auch der Sozialstruktur deutlich voneinander.<sup>452</sup>

---

<sup>450</sup> Tengeler, Sabine; Gemeinwesenbildung und Stadtteilentwicklung, Masterarbeit in Gemeinwesenökonomie, Evangelische Fachhochschule für Sozialpädagogik des rauhen Hauses in Hamburg, Stand 2005, unveröffentlicht

<sup>451</sup> Stadterneuerungs- und Stadtentwicklungsgesellschaft Hamburg mbH (Hrsg.), Stadtteilplakat, Hamburg Juli 2001

<sup>452</sup> vgl. Stadtentwicklungsbehörde Hamburg (STEB) und Siedlungs- Aktiengesellschaft Hamburg (Wohnungsbaugesellschaft SAGA), Handlungs- und Maßnahmenkonzept Lurup, Kurzfassung Hamburg 1998

Das 82 ha<sup>453</sup> große Flüsseviertel im Nordwesten von Lurup ist in Ost-West-Richtung von einer Kleingartensiedlung, der „Grünen Mitte“ durchzogen, im Süden davon befinden sich zwei- bis dreigeschossige Zeilenbauten in Schlichtbauweise, im Norden besteht die Bebauung aus sechsgeschossigen Punkthäusern; dieser Bereich wurde in den letzten Jahren nachverdichtet. Das Flüsseviertel wurde im Rahmen des sozialen Wohnungsbaus der sechziger Jahre auf einer landwirtschaftlichen Fläche erstellt, die Wohnungen sind nahezu vollständig Eigentum der SAGA, der Siedlungs- und Aktiengesellschaft Hamburg. Das ganze Viertel ist von Grünflächen durchzogen, insbesondere die „Grüne Mitte“ ist von Strauch- und Baumgruppen älteren Bestandes geprägt. In den Freiflächen im Viertel gibt es eine ganze Menge Spielplätze und Sportanlagen für unterschiedliche Altersgruppen, die Wegeverbindungen dazwischen sind jedoch als unzureichend einzustufen.<sup>454</sup>

Gut 5.000 Menschen wohnen im Flüsseviertel, von denen ca. 18% Sozialhilfe beziehen, was deutlich über dem Hamburger Durchschnitt liegt.<sup>455</sup> Die Bevölkerung ist weitaus jünger als in der Gesamtstadt, was hier nicht auf die kinderreichen Familien mit Migrationshintergrund zurückzuführen ist – der Ausländeranteil im Flüsseviertel entspricht mit ca. 16 % dem Hamburger Durchschnitt.

Mit 100 ha und gut 6.000 Einwohnern<sup>456</sup> ist Lüdersring/Lüttkamp etwas größer als das Flüsseviertel. Die 3–13-geschossige Bebauung entstand im Wesentlichen in zwei Wellen in den 50er und 70er Jahren, jeweils als Reaktion auf die herrschende Wohnungsnot der Zeit.<sup>457</sup> Auch hier ist die Bevölkerung jünger als im Hamburger Durchschnitt, dies aber ist wahrscheinlich dem mit ca. 23 % wesentlich höheren Ausländeranteil geschuldet.<sup>458</sup> Mangelnde Integration der ausländischen Bevölkerungsanteile durch Sparmaßnahmen im sozialen Bereich,

---

<sup>453</sup> Deutsches Institut für Urbanistik (DIFU, Hrsg.), Die Soziale Stadt, Eine erste Bilanz des Bund-Länder-Programms „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt“, Berlin 2002, S. 141

<sup>454</sup> STEB, SAGA, Handlungs- und Maßnahmenkonzept Lurup, Kurzfassung Hamburg 1998, S. 7

<sup>455</sup> Technische Universität Hamburg Harburg (Hrsg.), Endbericht der „Programmbegleitung vor Ort“ des Modellgebiets Hamburg – Altona – Lurup im Rahmen des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“, Hamburg 2002; Tabellarische Zusammenfassung statistischer Daten vom Statistischen Landesamt Hamburg s. S. 13 ff

<sup>456</sup> DIFU (Hrsg.), Die Soziale Stadt..., Berlin 2002, S. 141

<sup>457</sup> Technische Universität Hamburg Harburg (Hrsg.), Endbericht der „Programmbegleitung vor Ort“, ..., Hamburg 2002, S. 11 f

<sup>458</sup> ebenda, S. 15 f

die Belegungsstrategie des billigen Wohnraums, und die wenig attraktiven und daher auch wenig angeeigneten Freiräume sind in diesem Quartier die Hauptgründe für die Problemlage. Diese wurde in Gesprächen mit Bewohnern und lokalen Akteuren mit den Stichworten Isolation, Ausgrenzung, Arbeitslosigkeit, zerrüttete Familien, Suchtprobleme und Kriminalität benannt<sup>459</sup> – meiner Einschätzung nach ein klassischer Fall sozialer Segregation in einer Hochhaussiedlung.

Die Freie und Hansestadt Hamburg wird in der Literatur immer wieder als Vorreiter sozialer Stadtentwicklungspolitik benannt.<sup>460</sup> Mit Konzepten für sozialen Ausgleich und Empowerment beschäftigen sich Programme zur Armutsbekämpfung, Revitalisierung und sozialen Stadtteilentwicklung bereits seit Beginn der 1990er Jahre. Das Bund-Länder-Programm bedeutete also keinen völlig neuen Ansatz, sondern wurde in die laufende Stadtentwicklungspolitik integriert. Schon 1998 beauftragte die Stadtentwicklungsbehörde zusammen mit der Wohnungsbaugesellschaft SAGA ein Maßnahmenkonzept zur Revitalisierung der beiden heutigen Modellgebiete.<sup>461</sup> Die vorgeschlagenen Strategien in diesem (seinerseits unter Beteiligung der Bevölkerung erstellten) Papier sind in weiten Teilen deckungsgleich mit den Zielen des Programms Soziale Stadt – abgesehen davon, das es natürlich weitaus konkreter formuliert ist – es liest sich wie ein vorausseilendes Integriertes Handlungskonzept und wird heute auch als solches verstanden, wie Sabine Tengeler mir erklärt.

Mich interessiert besonders die Frage nach der Mitwirkung der Bewohner an der Entwicklung ihres Stadtteils und dabei speziell die Form der Kommunikation und Kooperation. Dazu nennt Sabine zuerst das Luruper Forum, das aus verschiedenen Bürgerinitiativen hervorgegangen ist. Es besteht (seit 1999) aus vierzig bis sechzig Mitgliedern, die sich zehnmal jährlich in wechselnden Luruper Räumlichkeiten treffen. Es fungiert als Stadtteilbeirat für das Flusseviertel und Lüdersring/Lüttkamp, dient als Entscheidungsgremium für die 20.000 Euro aus dem jährlich gewährten Verfügungsfond der ‚Sozialen Stadt‘ und formuliert Empfehlungen für Projekte der sozialen Stadtentwicklung. Des Weiteren werden

---

<sup>459</sup> STEB, SAGA, Handlungs- und Maßnahmenkonzept Lurup, Kurzfassung Hamburg 1998, S. 13

<sup>460</sup> vgl. u.a.: IfS 2004; Löhr 2003; Monika Alisch, 2002; Machule, Usadel, 2001; González, Herrmann 2001

<sup>461</sup> STEB, SAGA, Handlungs- und Maßnahmenkonzept Lurup, Kurzfassung Hamburg 1998

verschiedene stadtteilbezogene Themen diskutiert, hieraus konstituieren sich auch spezielle Arbeitskreise zu Einzelthemen.

Abstimmungsberechtigt ist jeder, der zweimal dabei war, jährlich wird eine ehrenamtliche Geschäftsführung gewählt. Neben den Plenumssitzungen organisiert das Forum Ausstellungen und Veranstaltungen – Sabine betont den Stellenwert der informellen Gespräche bei solchen Anlässen.

Eigentlich ist das Forum – mit Teilnehmern auch aus sozial schwachen Schichten – ein niedrigschwelliges Angebot, allerdings spielt die Artikulationsfähigkeit dort eine große Rolle, wenn jemand seine Interessen einbringen möchte – man muss schon bereit sein, vor dem Plenum frei zu sprechen.

Öffentlich angekündigt werden die Sitzungen in der Stadtteilzeitung „Lurup im Blick“ (Auflage 2.000), hier werden auch die Protokolle abgedruckt. Sabine verdient mit der redaktionellen Arbeit ihren Lebensunterhalt. Die hochwertige Zeitung<sup>462</sup> erscheint monatlich und ist meiner Meinung nach graphisch hervorragend gestaltet. Alle Ausgaben sind zweifarbig gedruckt, datiert und graphisch ausgewogen und konsistent; sie sind im Internet abrufbar<sup>463</sup> – leider erscheint „Lurup im Blick“ wie auch die Internetseite nur auf Deutsch. Die Kritik der Programmbegleitung vor Ort, die Beteiligungsformen in Lurup erreichten hauptsächlich Deutsche,<sup>464</sup> scheint also nicht unbegründet. Im Allgemeinen jedoch wird der Beteiligungsgrad als hoch eingestuft, und bei mir verfestigt sich der Verdacht, dass Menschen wie Sabine Tengeler dafür den wichtigsten Beitrag leisten. Ich frage sie also weiter nach Formen der Beteiligung und sie erzählt mir jetzt begeistert vom „Planning for Real“.<sup>465</sup>

Bei diesem Verfahren, entwickelt von Tony Gibson,<sup>466</sup> geht der Planer oder Vermittler mit einem physischen Modell des Planungsgebietes vor Ort auf die Bewohner zu. Das Vorhaben wird mit dem doppelten Bezug des Modells einerseits und der Umgebung des Gesprächs andererseits erörtert. Anregungen und Kritik werden in einen ‚action plan‘ umgesetzt und in die weitere Planung

---

<sup>462</sup> Technische Universität Hamburg Harburg (Hrsg.), Endbericht der „Programmbegleitung vor Ort“ des Modellgebiets Hamburg – Altona – Lurup im Rahmen des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“, Hamburg 2002, S. 61

<sup>463</sup> [www.unser-lurup.de](http://www.unser-lurup.de)

<sup>464</sup> ebenda, S. 118

<sup>465</sup> vgl. Technische Universität Berlin, Institut für Stadt- und Regionalplanung, Planning for Real, Ein gemeinwesenorientiertes Partizipationsverfahren, Berlin 1997

<sup>466</sup> Tony Gibson, Jon Carpenter, The Power in Our Hands, 1997

einbezogen, die Gelegenheit zum weiteren Mitwirken an der Planung und Umsetzung vermittelt der Planer direkt im Gespräch. Sabine Tengeler erzählt nicht ohne Stolz, dass sie den Erfinder des Verfahrens, Tony Gibson, für einen Ausbildungsworkshop hatte gewinnen können, um lokale Akteure in Lurup in dieser aufsuchenden Beteiligungsform zu schulen.

Den erheblichen Arbeitsaufwand bei dem Vorgehen rechtfertigt Sabine mit einem gemeinwesen-bildenden Effekt und der aktivierenden und nachhaltig motivierenden Wirkung. Bei mehreren derart durchgeführten Planungen im Quartier hatte sich gezeigt, dass die Beteiligten auch über die Planungsphase hinaus Verantwortung für z. B. den selbst geplanten Spielplatz übernahmen. Im Fall einer Grillhütte im Flüsseviertel Süd allerdings ist die Frage der Nachsorge noch ungeklärt, da bei den beteiligten Bewohnern anscheinend trotz des aktivierenden Vorgehens noch immer eine starke Versorgungserwartung besteht. Immerhin wurden mit der spontanen Ansprache vor Ort auch ganz zufällig Bewohner erreicht, die sich sonst nicht einbringen möchten oder können.

Die Methode wurde auch in ausgeweiteter Form ausprobiert. Am 19.02.2004 fand ein Workshop zur Gesundheitsförderung im Stadtteil statt, dessen Ablauf nach den Regeln des Planning for Real strukturiert wurde.<sup>467</sup> Das ‚Vor-Ort-Modell‘ war hierbei ein großer Plan des Stadtteils mit allen für die Gesundheitsversorgung relevanten Einrichtungen. Aus der Arbeit mit den teilnehmenden Bewohnern gingen eine genaue Bestandsaufnahme, eine Liste der Potenziale und Defizite und ein Vorschlagskatalog hervor. Die Ergebnisse wurden dem Luruper Forum präsentiert; ein weiterer Workshop soll bald stattfinden.

Abgesehen von weiterführender Arbeit zur Verbesserung der Versorgungssituation ist die Sensibilisierung für den Stadtteil und das gemeinsame Erörtern der Situation sicher ein großer Erfolg dieser Veranstaltung.

Über die von Sabine so gelobten handlungs- oder projektorientierten Verfahren zur Bürgerbeteiligung hinaus gibt es in Lurup auch noch eine Vielzahl zielgruppenorientierter Angebote wie z.B. die ‚Frauenoase Lurup e.V.‘<sup>468</sup> In

---

<sup>467</sup> Freie und Hansestadt Hamburg, Gesundheit Lurup! Dokumentation des Planning for Real Workshops am 19. Februar 2004 in Hamburg-Lurup, Hamburg 2004

<sup>468</sup> Technische Universität Hamburg Harburg (Hrsg.), Endbericht der „Programmbegleitung vor Ort“ des Modellgebiets Hamburg – Altona – Lurup im Rahmen des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“, Hamburg 2002, vollständige Liste der Maßnahmen und Projekte in Lurup ab S. 137



diesem 2001 gegründeten Verein diskutieren Frauen aus dem Stadtteil die Verbesserung der Lebensumstände für Frauen in Lurup. Auch hier kam neben einer Zukunftswerkstatt (bereits 2000) das ‚Planning for Real‘ Verfahren zum Einsatz (2001). Der Verein hat unter anderem ein Konzept für ein Kulturcafe und ein Hamam entwickelt; als Ort für die Einrichtungen wurde der Eckhoffplatz im Süden Lurups – außerhalb der Modellgebiete – ins Auge gefasst. Natürlich können die Mitglieder ein solches Projekt nicht aus eigenen Mitteln finanzieren, daher entstand die Idee, die im Gebiet ansässigen Vereine, Initiativen und Einrichtungen unter einem Dachverband zu bündeln, um gemeinsam und mit Mitteln aus den Förderprogrammen derartige eigene Projekte größeren Maßstabs umsetzen zu können. So entstand im November 2002 die Luruper Stadtteilgenossenschaft eG (LuSt), die am Eckhoffplatz einen eigenen Pavillon betreibt. Vorrangiges Ziel ist die Schaffung von Orten der Begegnung in Lurup, dabei sollen auch Erwerbsmöglichkeiten in der Gemeinwesenarbeit geschaffen werden. Die Perspektive der Genossenschaft über den Ablauf der Förderung des Gebietes durch die Soziale Stadt hinaus lässt vermuten, dass hier der Schlüssel zu einer nachhaltigen ‚phasing-out-Strategie‘ liegt. Der Wunsch, alle im Förderzeitraum entstandenen Initiativen und Einrichtungen unter eine übergeordnete Koordination zu stellen und diese als Unternehmensform zu etablieren, ist mir schon in anderen Gebieten der Sozialen Stadt begegnet.

Die LuSt tagt monatlich öffentlich und lädt jeden Luruper dazu ein, sich in die Arbeit an der Weiterentwicklung des Quartiers einzubringen. Sie versteht sich als Zentrum der Gemeinwesenbildung in Lurup.

Sabine Tengeler erzählt mir noch von einer ganzen Reihe weiterer Aktivitäten im Stadtteil, wie etwa vom ‚Moving Kids‘ Projekt oder der Bücherhalle; mir fällt dabei immer wieder auf, dass die Initiative meistens bei Luruper Vereinen, Interessensgruppen oder Trägern liegt, das Quartiersmanagement greift scheinbar immer nur unterstützend ein.

Nach einigen Stunden Vortrag bitte ich Sabine, einen Spaziergang mit mir zu unternehmen, weil meine Aufnahmefähigkeit trotz ihrer engagierten Sprechweise abnimmt. Ausgestattet mit einem dicken Stapel Informationsmaterial verlasse ich also gemeinsam mit Sabine ihr Wohn/Gemeinwesenzimmer im Brachvogelweg, und wir durchstreifen das Flüsseviertel. Es gefällt mir gut hier, obwohl das Wetter heute eher diesig ist. Wir laufen fast ausschließlich auf kleinen Wegen durch

Grünflächen, es gibt dort mehr Spielplätze zwischen den Häusern als man erwarten würde.

Sabine kennt jeden einzelnen davon, und weiß auch, welche Mieterinitiative wann mit der Umgestaltung oder Neuplanung eines Spielplatzes beschäftigt war, und wie es gelaufen ist. Ich sehe einen eingezäunten Basketballplatz, eine auf glattem Beton zusammengestellte Sammlung anspruchsvoller Skate-Rampen, diverse Sandkästen mit einer Umzäunung, die frei laufenden Hunden den ungehinderten Zutritt verwehrt; dann aber auch drei Jugendliche, die in einem Wendehammer vor dem geöffneten Kofferraum eines augenscheinlich stark modifizierten Kleinwagens einen Soundcheck mit der eingebauten Anlage durchführen. Die Häuser, die wir passieren, wirken für mich fast alle wie Fremdkörper – wohl weil der Gartenstadtcharakter der Siedlung eher höherwertige Einfamilienhäuser vermuten ließe, keine zweigeschossigen Mietwohnungsriegel, deren Fassaden teils stark verschmutzt sind.

Als wir die Grüne Mitte durchqueren und ins nördliche Flüsseviertel kommen, ändert sich das Bild, hier wirkt das Grün nicht mehr zusammenhängend, sondern vielmehr inselhaft zwischen den hohen Punkthäusern angeordnet. Die Nachverdichtung wurde behutsam vollzogen, die neuen Baukörper passen sich maßstäblich gut ein und machen mit ihren Klinkerfassaden und klaren Eingangssituationen einen hochwertigen Eindruck. Durch die Dichte und Höhe der Baukörper erscheint der nördliche Teil des Flüsseviertels viel urbaner, daher liegt auch das lokale Zentrum in der Netzestrasse mit dem Neubau für das Kinder- und Familienzentrum Lurup (Kifaz) hier eigentlich sehr gut; allein Versorgungseinrichtungen fehlen; der kleine gepflasterte Platz mit Spielmöglichkeit und einigen Bänken ist nicht belebt.

Sabine verabschiedet sich hier von mir, nicht ohne sich sehr lobend über meine Arbeit und ihre Intention auszulassen – Sabine Tengeler motiviert mich; sie freut sich über meine Haltung. Ich glaube, sie ist vom Gemeinwesen ‚beseelt‘, und fasst es ideologisch auf, was ich sympathisch finde. Ich mache mich also auf zu den Elbgaupassagen, um noch mal kurz den Stadtteilladen zu besuchen, und dem Quartiersmanager dort zu sagen, was für ein Glück er mit der Bürgerin Sabine Tengeler hat...

Der Quartiersmanager Ludger Schmitz ist ein Riese, vielleicht wirken die Räumlichkeiten des Stadtteilladens in der Elbgaupassage deshalb so klein. Zum

Glück setzen wir uns gleich an seinen Tisch. So wirkt er nicht so einschüchternd, sondern richtig sympathisch. Eigentlich hatte ich nur kurz reinschauen wollen, aber irgendwie geraten wir ins Plaudern. Dabei erfahre ich, dass er nach dem Studium der Architektur mit Schwerpunkt Städtebau bereits einige Jahre bei der STEG arbeitet und diverse Sanierungsprojekte durchgeführt hat. Nach der konkreten Arbeit in Lurup befragt, betont er immer wieder die Hilfe zur Selbsthilfe. Seine Strategie ist es, die vorhandenen Aktivitäten der Bürger und lokalen Akteure zu unterstützen und zu koordinieren, besonders lobt er auch die Zusammenarbeit mit der SAGA und dem Grünamt.

Ludgers Einschätzung nach ist Lurup ein für das Quartiersmanagement sehr angenehmer Stadtteil, da es hier viele engagierte Bewohner und eine lebhafte Vereinskulisse gibt. Für die aufsuchende Beteiligung ist ihm das Gebiet zu groß, der Kontakt findet also meist nur mit der Laufkundschaft im Stadteilladen statt. Darüber hinaus hat er Strategien für angepasste Kommunikation mit den Bewohnern – so würde er zum Beispiel niemals im Anzug eine Sitzung des Luruper Forums besuchen. Zur Gebietsabgrenzung hat er ein entspanntes Verhältnis, begreift die Grenze eher als Gummiband, und fordert eine stärkere Zweckbindung der Mittel aus Förderungen, da der gesamte Stadtteil Lurup Selbsthilfepotenziale aufweist, die eben nicht genau in den Modellgebieten lokalisiert sind, von denen diese aber profitieren könnten. Die zeitliche Begrenzung der Förderung ist ihm sehr bewusst. Deshalb versucht er in seiner Arbeit, unterstützend zu wirken, und nicht, ganz neue Projekte aus dem Boden zu stampfen, die nach Ablauf der Förderung dann wieder einschlafen würden – da ist er realistisch. Man könne nur dort nachhaltig fördern, wo ohnehin schon eine Bereitschaft zur Mitwirkung der Bewohner gegeben sei, so sein Verständnis von der Hilfe zur Selbsthilfe.



Leipziger Osten

#### 6.1.5. Leipziger Osten – 25. Oktober 2005

Man erreicht den Leipziger Osten, wenn man vom großartigen Leipziger Hauptbahnhof ca. 5 Minuten in südöstlicher Richtung geht. Schnell wandelt sich das Bild von großen, teils neuen Bürogebäuden zu einer inhomogenen Wohnbebauung. Das Gebiet selbst besteht aus einer Mischung aus gründerzeitlichen Blöcken und vier- bis fünfgeschossigen Plattenbauten in Blockstruktur mit Innenhöfen. Bei Sonnenschein durchstreife ich das Gebiet. Es umfasst die Ortsteile Volkmarsdorf, Neustadt-Neuschönefeld sowie Teile von Reudnitz und Anger-Crottendorf. Etwa 27.000 Menschen leben auf 340ha<sup>469</sup> in diesem klassischen Arbeiterviertel, Leipzigs Schrumpfung schlägt hier besonders deutlich zu Buche: manche der Blöcke stehen zu über 50% leer.<sup>470</sup>

Das ganze Gebiet ist von Straßenbahnschienen durchzogen, nicht alle haben noch Oberleitungen. Dennoch ist der Leipziger Osten sehr gut mit öffentlichem Nahverkehr versorgt. Die Bausubstanz dagegen erscheint mir teilweise recht marode. Immer wieder sehe ich baufällige alte Gebäude, auch Bauruinen und eingezäunte Brachflächen direkt neben sanierten Fassaden. Es scheint mir, als sei hier der Stadtumbau mitten im Prozess zum Erliegen gekommen.

Südöstlich und nördlich ist das Gebiet von Gleisanlagen, im Osten auch noch von einer Kleingartensiedlung begrenzt. Die Straßen sind zu einem großen Teil mit Kopfsteinpflaster gedeckt – was mich immer wieder zum Absteigen zwingt. Für das schöne Wetter scheint mir der ganze Stadtteil heute ausgestorben, ich treffe kaum Passanten. Warum auch? Einzelhandel ist hier, abgesehen von einer Ballung billiger Möbelgeschäfte in der Wurzner Straße, kaum zu finden. Mir fällt auf, dass die in den Schaufenstern ausgestellten Stücke allesamt mit riesigen Preisschildern versehen sind.

Im Norden durchzieht die schnurgerade Eisenbahnstraße das Viertel in Ost-West-Richtung. Sie wirkt wie ein innerstädtisches Zentrum; im Erdgeschoss befinden sich durchgehend Ladengeschäfte, und die gesamte Bausubstanz ist

---

<sup>469</sup> Deutsches Institut für Urbanistik, Programmbegleitung vor Ort im Modellgebiet Leipziger Osten, Endbericht, Berlin, 2002, S. 8

<sup>470</sup> Stadt Leipzig 2003, S. 12: Graphische Aufbereitung der Leerstandsdaten blockweise

gründerzeitlich. Aber auch hier findet kein öffentliches Leben statt, viele Schaufenster sind leer oder verrammelt. In einem davon entdecke ich Plakate des Volkmarshorfer Bürgertreffs in der parallel verlaufenden Konradstraße; ich bin dort mit dem Quartiersmanager Matthias Schirmer verabredet.

Ich betrete hier eine umgebaute Erdgeschosswohnung eines fünfgeschossigen Plattenbaublocks mit schmutziger Waschbetonfassade, ein großes grünes Schild weist den Weg.

Durch den kleinteiligen Wohnungsgrundriss mit mehreren Büros gelange ich in einen kleinen Raum mit Fenster zum Innenhof des Blocks, darin ein Regal, mehrere Tische, ein Fahrrad und gerade mal Platz für Herrn Schirmer und mich. Noch bevor ich meine Jacke los bin, sind wir per Du; Matthias trägt ganz ähnliche Kleidung wie ich selbst: Ein Sweatshirt und graue Freizeithosen, Sportschuhe. Er hat blonde Haare und sieht sehr jung aus.

Zunächst antwortet er auf meine Fragen ganz knapp und präzise, wodurch öfters Pausen entstehen, ich habe das Gefühl, Matthias versucht mich einzuschätzen. Meine Fragen nach seiner Person lockern die Atmosphäre aber bald auf.

Matthias Schirmer ist 34 Jahre alt und kommt ursprünglich aus Erfurt. Er hat nach einer Ausbildung als Maschinenbauer in Leipzig Erwachsenenpädagogik studiert und an der Volkshochschule einen Moderationskurs belegt, dann sogar einen Verein ‚Bürgermoderation‘ gegründet. Beschäftigt wird er von der privaten Agentur Doppelspitze,<sup>471</sup> die seit November 1999 mit dem Quartiersmanagement Volkmarshorfer beauftragt ist, diesem übergeordnet ist das Stadtteilmanagement Leipziger Osten.<sup>472</sup>

Die Agentur ist auch noch Träger des zweiten Quartiersmanagements für Neustadt-Neuschönefeld im Stadtteil.

Für die ca. 7000 Menschen im Quartier Volkmarshorfer ist Matthias der Ansprechpartner; sein Konterfei schmückt den halbjährlich herausgegebenen Rundbrief des Quartiersmanagements, der als farbiges Faltblatt im Postkartenformat mit einer Auflage von 4000 Stück erscheint. Darin werden die Bürger über Feste, Sitzungen des Forums Leipziger Osten, Aufräum- und Gestaltungsaktionen oder die Arbeit des Projektbeirates zur Vergabe des

---

<sup>471</sup> [www.doppelspitze.de](http://www.doppelspitze.de), Agentur für kooperative Planung, Beratung und Moderation

<sup>472</sup> [www.leipziger-osten.de](http://www.leipziger-osten.de)

Verfügungsfonds informiert. Der Wettbewerb um die eifrigste Gartenpflege wird hier ausgelobt und ein kleiner Veranstaltungskalender weist u. a. auf die Sprechstunden im Bürgertreff hin. Und in jedem Rundbrief gibt es eben diese Seite mit dem Bild des Quartiersmanagers und einer kurzen persönlichen Ansprache, verknüpft beispielsweise mit der Einladung zum Stadtteilstadtteilfest oder einem thematisch eingegrenzten Bürgerforum.

Die Mitarbeiter des Bürgertreffs werfen den Rundbrief schon seit 1999 in jeden Briefkasten im Gebiet, darüber hinaus werden die Bewohner blockweise über Aushänge, direkte Ansprache und Versammlungen aktiviert. Matthias sagt mir, dass er durchaus alte, bewährte Techniken – natürlich an die jeweilige Situation angepasst – für den Kontakt mit den Bewohnern verwendet. Es ist ihm dabei wichtig, deren Interessen zu erkunden, um die Leute da abzuholen, wo sie eben stehen. Dass er dabei erfolgreich ist, glaube ich nicht einfach nur aufgrund seines sehr sympathischen und überlegten Auftretens; eine interne Befragung im Stadtteil hat ergeben, dass 58% der Bewohner den Bürgertreff kennen. Die Räume werden nicht nur vom Quartiersmanagement genutzt, sondern auch für Veranstaltungen vergeben, beispielsweise hat der ‚Integrative Bürgerverein Volkmarsdorf‘ hier feste Sprechzeiten.

Auf der Stadtteilebene Volkmarsdorf mit vergleichsweise übersichtlichen 7000 Einwohnern ist Matthias Schirmer mit seiner Arbeit sehr nah an den Bürgern. Er erzählt mir von einer Aufräumaktion in einem der Blockhöfe. Die Bewohner waren hier durch direkte Ansprache motiviert worden, sich einen Tag lang gemeinsam mit der Entsorgung einer größeren Menge Müll in ihrem Hof zu beschäftigen. Das hatte funktioniert, der Hof war danach sauber, aber was ihn besonders erfreute, war das Feedback. Die Beteiligten fanden hinterher, das Beste an der Aktion sei gewesen, dass sie ihre Nachbarn dabei kennen gelernt hatten.

Bei dem Versuch, lokale Akteure miteinander zu vernetzen, hat Matthias die Erfahrung gemacht, dass es schon viel bedeutet, die Vereine und sozialen Träger zur Kommunikation zu bewegen; er meint, dass sich im Falle von leider häufigen Mittelkürzungen jede Einrichtung auf ihr Kerngeschäft zurückzieht, er empfindet die Vernetzung der Akteure daher als mühsam.

Das Forum Leipziger Osten ist das zentrale Instrument für Information, Vernetzung und Kommunikation im Stadtteil. Mit immerhin 120 Besuchern bei

der ersten Sitzung im November 2000 im Jugendklub ‚Rabet‘ erfüllte es sicherlich die Funktion eines „Stadtparlaments“. <sup>473</sup> Matthias schätzt die Zahl der Teilnehmer nunmehr auf 40-60 pro vierteljährlicher Sitzung. Es handelt sich dabei überwiegend um Fachleute, deren Zusammenkunft professionell moderiert wird. Immerhin aber werden die Ergebnisse aus dem Forum und den ihm untergeordneten Arbeitsgruppen in der Stadtteilzeitung ‚Soziale Stadt‘ veröffentlicht. Das Forum hat in diesen Gruppen ein integriertes Handlungskonzept erarbeitet, und soll dieses auch weiter fortschreiben. Als ich Matthias danach frage, erzählt er von einem strategischen Handlungskonzept, welches die Agentur Doppelspitze für die Arbeit in den Quartiersbüros aufgestellt hat. Nein, das integrierte Handlungskonzept habe er nicht gelesen. Das macht aber nichts, weil die darin formulierten Ziele <sup>474</sup> sich mit seinen Vorstellungen decken. Als ich ihn nach seiner Vision für den Stadtteil frage, antwortet er sehr schnell. Eine Imageaufwertung sei sein Ziel, Volkmarsdorf solle als ein richtig toller Stadtteil bekannt werden.

Ich hätte mich dann gerne noch weiter mit dem sympathischen Matthias Schirmer unterhalten, aber er signalisiert mir durch Körpersprache, durch unruhiges Hin- und Herrutschen auf seinem Stuhl, dass er nun einen anderen Termin hat. Mehr als eine Stunde war nicht drin. Anscheinend hat Matthias viel zu tun.

In Leipzig ist die Stadtteilarbeit auf zwei Ebenen organisiert: ein Stadtteilmanagement für den ganzen Leipziger Osten leitet die Programmumsetzung und das Forum geschäftsführend, es hat Steuerungsfunktion für den Stadtentwicklungsprozess. Weiterhin ist es beauftragt,

*„durch den Kontakt zur Quartiersbevölkerung Handlungsbedarfe aufzudecken sowie eine möglichst breite Öffentlichkeit zur Mitwirkung am Prozess der Stadtteilentwicklung zu motivieren“* <sup>475</sup>

Natürlich kann diese Aufgabe viel besser von den Quartiersmanagements in den Stadtteilläden erfüllt werden. Daher ist eine intensive Kommunikation und Absprache der Tätigkeiten in Sitzungen und Workshops organisiert worden. Mir erscheint die Teilung der Stadtentwicklungsaufgaben im relativ großen Leipziger

---

<sup>473</sup> Difu 2002a, Endbericht Leipziger Osten, S. 49 f

<sup>474</sup> ebenda, S. 52 f

<sup>475</sup> ebenda, S. 49



Osten – unter der Voraussetzung der effizienten Kommunikation zwischen den Ebenen – als sinnvoll, weil sich z. B. Matthias so auf seine Arbeit mit den Bürgern konzentrieren kann.

Der Leipziger Osten ist mit einem jährlichen Verfügungsfond in Höhe von 25.000 Euro (2003) ausgestattet, der von einem Bürgerverein verwaltet wird. Als weiterer Lockstoff wird in den Stadtteilläden – neben den üblichen Beratungsangeboten und Sprechstunden – kostenlose Internetnutzung angeboten. Ein „konzeptioneller Stadtplan Leipziger Osten“,<sup>476</sup> der ein visionäres Leitbild für die Stadtentwicklung darstellen soll, wurde unter befristeter Beteiligung von Bewohnern des Gebietes im Rahmen eines Bürgergutachtens erstellt. An diesem Werk fällt mir auf, dass die sehr gut lesbaren, und dennoch detaillierten Graphiken qualitativ im krassen Gegensatz zum Sprachgebrauch stehen, der als Urheber eindeutig eine Verwaltungsinstanz ausweist:

*„Die zukünftigen Einflussmöglichkeiten werden im Wesentlichen abhängig von der Entwicklung der kommunalen Finanzausstattung und der Verfügbarkeit geeigneter Förderprogramme wie ‚Soziale Stadt‘ oder EFRE sein, über die derzeit wesentliche Impulse für die Entwicklung der sozialen und kulturellen Angebote oder die Entwicklung bürgerlichen Engagements im Stadtteil erzeugt werden.“<sup>477</sup>*

Nichts desto trotz enthält der Stadtplan eine Vielzahl von Entwicklungsvisionen und Ideen im baulichen Bereich. Eine ähnlich durchdachte Sammlung von Perspektiven für für konsumptive Maßnahmen zur sozialen Entwicklung des Gebietes habe ich aber nicht gefunden. Die Ansätze in diesem Bereich, wie z.B. der Tauschring oder die Wohnungsbörse<sup>478</sup> werden von den Quartiersmanagements in Kooperation mit diversen Trägern aus dem Gebiet als Einzelprojekte durchgeführt.

Ich drehe nach meinem Gespräch mit Matthias Schirmer trotz Schmerzen im Knie noch mehrere Runden durch den Leipziger Osten. Besonders gefällt mir der ‚Rabet‘, ein abgeräumtes Gelände mitten im Stadtteil, wo sich der rote Asphalt einer Skate-Anlage rund um die große Wiese mit Spielgeräten zieht, angelagert

---

<sup>476</sup> Stadt Leipzig 2003

<sup>477</sup> ebenda, S. 37

<sup>478</sup> Difu 2002x, S. 29 ff: Liste laufender und abgeschlossener Projekte im Stadtteil

sind die Gebäude des Jugendklubs. Ich stelle mir den Ort als im Sommer sehr belebt vor.

Als ich dann Hunger bekomme, suche ich nach einem Cafe. Es gibt aber keines. Auf den gesamten 340 ha finde ich nicht ein einziges ‚normales‘ Cafe, wie Studenten es gerne aufsuchen. Dafür kann man an jeder Ecke sehr billig Döner essen, außerdem gibt es viele Metzgereien und ganz vereinzelt auch mal eine Kneipe. Also entscheide ich mich für eine zum Restaurant ausgebaute Dönerbude am südlichen Rand des Gebietes und esse dort Döner. Zu meiner Beruhigung ist außer mir und den Betreibern gerade auch noch der städtische Hygienekontrolleur da. Er hat nichts zu beanstanden, und will gleich weiter, und ich frage aus Unglauben noch mal nach – er muss es ja wissen. Nein, es gäbe kein Cafe im Leipziger Osten. Und auch keine Studenten.





Halle-Silberhöhe

#### 6.1.6. Halle-Silberhöhe – 26. Oktober 2005

Nach Halle Silberhöhe fahre ich von Halle Hauptbahnhof aus mit einem Zug, der hier als S-Bahn bezeichnet wird, andernorts aber als Regionalexpress eingesetzt wird; ein Doppeldecker. Von dessen Obergeschoss aus kann ich auf dem Weg die Stadt und die Umgebung überblicken. Vorbei an Schrebergärten und ausgedehnten Industrieanlagen der Chemiebetriebe ‚Buna‘ und ‚Leuna‘ gelange ich in die Plattenbausiedlung am Stadtrand. Das ca. 200 ha große Gebiet liegt 5 km südlich der Innenstadt, scheint mir aber eine andere Welt zu sein, eine Satellitenstadt eben.

Die Silberhöhe war für die Beschäftigten der chemischen Industriebetriebe errichtet worden, und ist erst 1989 kurz vor der Wende fertig gestellt worden. Aufgrund eines durch (planwirtschaftliche) Expansion erheblich angestiegenen Wohnbedarfs während der Bauphase hatten die Planer auf die ursprünglich geplanten kulturellen und gewerblichen Einrichtungen und auf die Wohnumfeldgestaltung verzichtet und eilig zusätzliche Wohnblocks für insgesamt 39.000 Bewohner eingefügt. Die Silberhöhe wurde so zu einer reinen Schlafstadt mit der höchsten Einwohnerdichte unter den Stadtteilen von Halle.

Als ich den Bahnsteig verlasse, gelange ich durch eine Unterführung direkt ins Zentrum der Silberhöhe. Hier, an einer Straßenbahnhaltestelle, befinden sich mehrere Kioske, eine Sparkasse, ein Gesundheitszentrum im Gebäude der ehemaligen Polyklinik, der Stadteilladen und einige Einzelhändler in den Erdgeschossen fünfstöckiger Wohnriegel. Der Stadtteil erstreckt sich von hier aus nach Süden, die Bahnstation und die oben genannten Versorgungseinrichtungen liegen demnach räumlich nicht zentral, sondern am nördlichen Rand. Über die „Hauptkommunikationsachse“, <sup>479</sup> den zentralen Grünzug, flankiert von zwei Punkthochhäusern, gelange ich in den südlichen Teil der Silberhöhe. Hier soll ich irgendwo die Quartiersmanagerin Birgit Jonas treffen. Zunächst fällt es mir schwer, mich zu orientieren, und ich frage im Caritasladen in der Theodor-Weber-Straße nach. Diese Einrichtung verkauft Lebensmittel und Bekleidung an Bewohner (mit Einkaufsberechtigung) zu kleinen Preisen. Hier erhalte ich eine

---

<sup>479</sup> Empirica 2002, S. 17

genaue Beschreibung von Frau Jonas, und den Hinweis, sie sei wahrscheinlich gerade bei einer Baumpflanzaktion auf einer der neuen Freiflächen. Ich schaue mich also draußen um, und sehe:

Eine Gruppe von Menschen in Arbeitskleidung, die mit Hacken und Schaufeln einige tiefe Löcher graben, junge Bäume liegen pflanzbereit herum. Ein Stück weiter steht eine andere Gruppe, Musik dringt herüber. Ein Chor singt Hallenser Lieder, Männer und Frauen in Anzügen und Kostümen stehen im Kreis, trinken Sekt und hören nicht zu; mehrere Fotografen und ein Kamerateam des MDR dokumentieren die Veranstaltung. Im Publikum finde ich Birgit Jonas, eine Frau mit roten Haaren und einer grünen Brille. Gemeinsam hören wir uns noch eine Rede an, dann verabschiedet sich Frau Jonas von einer ganzen Reihe von Leuten – darunter einige aus Stadtverwaltung und Politik und Vertreter von den Firmen und Wohnungsbaugesellschaften, die die Aktion mit finanziert haben – und wir spazieren langsam zurück Richtung Norden, Richtung Stadtteilladen. Unterwegs erzählt mir meine Gastgeberin von dem neuen Leitbild für die Silberhöhe.

Seit der Wende hat sich die Bewohnerzahl mehr als halbiert. Hauptsächlich junge und einkommensstarke Haushalte sind abgewandert, (über 30.000 Fortzüge) sozial schwache Haushalte sind im Gegenzug hinzugekommen (über 15.000). Geblieben sind meist nur ältere Menschen. Die Bevölkerung der Silberhöhe hat sich also in den letzten fünfzehn Jahren weitestgehend ausgetauscht,<sup>480</sup> Anfang 2005 lebten noch 16.500 Menschen hier, wie Frau Jonas mir mitteilt.

Auf die dramatischen Leerstände im Quartier wurde bereits mit massivem Abriss reagiert, wobei hauptsächlich die höheren, elfgeschossigen Gebäude entfernt wurden. Das Konzept des Rückbaus<sup>481</sup> ist also nicht, ganze Wohnkomplexe an den Rändern des Gebietes zurückzubauen (und den Stadtteil so auf ein dichtes Zentrum zu reduzieren), sondern vielmehr die unwirtschaftlichsten Gebäude herauszunehmen. So sind große Brachflächen mitten im Stadtteil entstanden. Für die Nutzung und das Gesamtbild dieser ausgedünnten Silberhöhe wurde unter Beteiligung von Bewohnern das Leitbild „Waldstadt Silberhöhe“ entwickelt.<sup>482</sup> Es sieht vor, die Freiflächen und die neuen Brachflächen durch Baumpflanzungen

---

<sup>480</sup> Empirica 2002, S. 8, Tabelle mit Abwanderungsentwicklung S. 11f; zwischen 1990 und 1999 haben die Hälfte aller Hallenser einen Umzug hinter sich gebracht, vgl. hierzu Lang, Tenz 2003, S. 54

<sup>481</sup> 13 Wohnungsunternehmen teilen sich den Bestand auf der Silberhöhe

<sup>482</sup> vgl. Stadt Halle, 2002, 2005

und Landschaftsgestaltung zu einem durchgehenden Grünzug, zu einer ‘grünen Mitte‘ zusammenzufassen. Insgesamt 1200 Bäume sollen gepflanzt werden – die Zahl entspricht dem Alter der Stadt Halle in Jahren.

Im Stadteilladen, einem erdgeschossigen Veranstaltungsraum mit angegliederten Büroräumen, setzen Frau Jonas und ich uns zusammen; ich frage sie zunächst nach ihrem Hintergrund. Birgit Jonas hat selbst von 1980 bis 1999 mit ihrer Familie in Halle-Silberhöhe gewohnt, das Gebäude ist mittlerweile abgerissen worden. Die Familie habe sich aber immer sehr wohl gefühlt, versichert sie mir. Der Wohnort lag nahe dem Arbeitsplatz – Frau Jonas hatte in der Poliklinik als OP-Schwester gearbeitet, bevor sie aus gesundheitlichen Gründen in den jugendärztlichen Dienst der Stadt Halle wechselte. Seit Juni 2002 arbeitet sie nun als Mitarbeiterin des Stadtteilbüros am Gebietsmanagement mit, das die Stadt Halle der S.T.E.R.N. GmbH<sup>483</sup> übertragen hat, Birgit Jonas bezeichnet sich selbst im Gespräch mit Bewohnern als „Mitarbeiterin im Stadtteilbüro“. Da die zuständigen Mitarbeiter der S.T.E.R.N. in Berlin tätig sind, läuft die Kommunikation im Stadtteil hauptsächlich über Frau Jonas, und sie führt Buch darüber: Im ersten Halbjahr 2005 haben 1714 Personen<sup>484</sup> sie im Stadteilladen aufgesucht, pro Jahr beantwortet sie ca. 600 Mails mit Bezug auf Halle-Silberhöhe. Frau Jonas ist eine äußerst kommunikationsfreudige Person mit Präferenz zur Senderrolle, das merke ich bald. Sie sieht ihre Aufgabe in schneller und unbürokratischer Hilfe bei Problemen der Bewohner und in der Vernetzung der lokalen Akteure und Einrichtungen. Sie ist eine Art Feuerwehr im Stadtteil. Als Frühwarnsystem hat sie die Austrägerin der Mitteldeutschen Zeitung engagiert, die ihr nach dem täglichen Rundgang beispielsweise Schäden an Hauseingängen meldet. Darüber hinaus geht Frau Jonas ca. zweimal im Monat selbst durch den ganzen Stadtteil, besucht alle Einrichtungen, und macht sich ein Bild. Da sie bekannt ist wie ein bunter Hund, wird sie von Bewohnern auch oft angesprochen, und hilft dann auch sofort weiter. Am häufigsten beantwortet sie Fragen nach den Abrissplänen; die Sorge um die eigene Wohnung scheint den Bewohnern am dringendsten zu sein. Birgit Jonas erzählt mir aber auch vom Fall einer Rentnerin, die an der Straßenbahnhaltestelle im Winter Angst hatte, auszurutschen, und auf die Gleise zu fallen. Ein Anruf bei der zuständigen

---

<sup>483</sup> Gesellschaft der behutsamen Stadterneuerung mbH, Berlin (Internetverknüpfungen)

<sup>484</sup> viele davon mehrfach, daher die hohe Zahl

städtischen Stelle, ein Fax mit einer Skizze der Haltestelle – wenig später wurde ein Geländer installiert. Frau Jonas lacht und sagt, das mit der Skizze sei ihr nicht leicht gefallen. Aber so etwas lerne man eben im Prozess, und außerdem: „Jede Tür hat eine Klinke.“

Vom Stadtteilladen abgesehen ist die Stadtteilzeitung das wichtigste Kommunikationsinstrument. Gefördert aus Mitteln der Sozialen Stadt gibt eine Gruppe von Bewohnern – organisiert als ‚Pflaster e.V.‘ – selbstständig fünfmal im Jahr den ‚Silberblick‘ mit einer Auflage von 12.000 Stück heraus. Es besteht die Hoffnung, dass sich dieser Verein durch die Herausgabe weiterer Stadtteilzeitungen für andere Quartiere von Halle auf Dauer selbst tragen kann.

Der ‚Silberblick‘ sieht auch wirklich wie eine Zeitung aus, Papier, Layout und Format kommen mir sofort bekannt vor. Auch die Online-Ausgabe<sup>485</sup> ist im Layout den professionellen Vorbildern nachempfunden, wenn auch etwas anzeigenlastig und wenig informativ. Immerhin ist ein vollständiges Archiv von Ende 2002 bis heute mit vierzehn kompletten Ausgaben vorhanden.

Neben den für Stadtteilzeitungen üblichen Informationen zur Stadtentwicklung, den Veranstaltungsankündigungen und -dokumentationen sowie Beteiligungsaufrufen bietet der ‚Silberblick‘ auch Portraits und Interviews mit Regionalpolitikern, veröffentlicht Leserbriefe; es werden Kurzgeschichten gedruckt, Heimatgeschichte dokumentiert und in einem Serviceteil sogar Ratgeber, z. B. Schuldnerberatung angeboten.<sup>486</sup>

Ein weiteres wichtiges Instrument der Kommunikation ist die Stadtteilkonferenz. Zwei- bis dreimal pro Jahr<sup>487</sup> treffen sich interessierte Bürger und Vertreter lokaler Einrichtungen, darunter auch eine Bürgerinitiative ‚Silberhöhe‘,<sup>488</sup> auf Einladung der Oberbürgermeisterin von Halle zu diesem Forum. Da das Gebiet nicht mit einem Verfügungsfond ausgestattet ist und das Gebietsmanagement eigentlich keinen Unterschied zwischen Aktivierung und Beteiligung sieht,<sup>489</sup> ist die Stadtteilkonferenz nicht mit Entscheidungskompetenzen ausgestattet. Sie dient allein der Information und Meinungsbildung durch Diskurs. Dennoch kämen regelmäßig ca. 100 Bürger zu dieser Veranstaltung, schätzt Birgit Jonas.

---

<sup>485</sup> <http://www.silberblick-web.de>

<sup>486</sup> Silberblick Dezember 2002, S. 8

<sup>487</sup> zuletzt am 12. Oktober 2005 mit der OB Ingrid Häußler

<sup>488</sup> Kerngruppe ca. fünf Personen, stark engagiert aber nicht immer konstruktiv in ihrer Kritik

<sup>489</sup> Empirica 2002, S. 71 f, hier auch eine Liste der Beteiligungsformen und deren Umsetzung



Ich nehme an, das hängt mit der Anwesenheit der lokal-prominenten Bürgermeisterin zusammen, und mit der Möglichkeit, ihr mal direkt die Meinung sagen zu können.<sup>490</sup>

Überhaupt ist die Politik mit regelmäßigen Bürgersprechstunden der Landtagsabgeordneten verschiedener Parteien auf der Silberhöhe stark vertreten, die Termine werden im Silberblick bekannt gegeben. Wie mir Frau Liebrecht von der CDU, die ich bei der Pflanzaktion kurz gesprochen habe, erzählt hatte, werden diese Sprechstunden gut besucht; die Themen sind so vielfältig wie die Probleme der Bewohner der Silberhöhe – Frau Liebrecht versteht sich hier nicht nur als Politikerin sondern auch als Seelsorgerin, Eheberaterin und dergleichen mehr.

Ich frage Birgit Jonas noch nach den Aktivitäten des Stadtteilmanagements hinsichtlich der Vernetzung von lokalen Akteuren. Regelmäßig treffen sich dazu Vertreter der Kinder- Jugend-, Sozial- und Bildungseinrichtungen, und auch Bürger, die im Rahmen von LOS<sup>491</sup> (Lokales Kapital für soziale Zwecke) Einzelprojekte angestoßen haben. Es geht dabei in erster Linie um die Kommunikation und das gegenseitige voneinander Wissen, darum, Synergieeffekte zu erzielen.<sup>492</sup> Diese Kommunikation, das Vermitteln von Interessensgemeinschaften, sieht Frau Jonas als eine ihrer Kernaufgaben an.

Eine intensive, aufsuchende Form der Beteiligung ist in Silberhöhe aufgrund der Gebietsgröße und der Einwohnerzahl nicht möglich. Darüber hinaus sind die Bewohner zu einem Großteil frustriert und bereits mit der Bewältigung ihres Lebensalltags stark gefordert. Eine Identifikation mit dem Stadtteil und die damit einher gehende Solidarisierung unter den Bewohnern ist laut PvO nicht zu erreichen,<sup>493</sup> da es an gesellschaftlicher Integration mangelt. Frau Jonas kann mir dazu nicht viel sagen, ich habe den Eindruck, sie steckt zu tief in ihren Aktivitäten, ist zu distanzlos engagiert, um einen nüchternen Überblick zu formulieren. Nichtsdestotrotz scheint sie mir als Persönlichkeit in ihrer Rolle

---

<sup>490</sup> „Viele Bürger waren auch diesmal der Einladung zur Diskussionsrunde in die Turnhalle in der Roßlauer Straße gefolgt und brachten zum Teil emotionsreich ihre Probleme zur Sprache.“, <http://www.silberblick-web.de>, Dokumentation der dritten Konferenz 2005

<sup>491</sup> „Lokales Kapital für soziale Zwecke“ – an das Gebiet der Sozialen Stadt gekoppelte Projektförderung aus Mitteln eines Bundesprogramms

<sup>492</sup> vgl. Silberblick Februar 2005, S. 5

<sup>493</sup> vgl. Empirica 2002, S. 73 ff

unentbehrlich für die Aufrechterhaltung eines Mindestmaßes an Soziabilität in Halle Silberhöhe zu sein.

Bei einer abschließenden Tour über die Silberhöhe wird mir die Weite des Raumes zwischen den Wohnkomplexen noch einmal sehr deutlich. Ich rolle auf dem Longboard lange ungestört auf breiten, unbefahrenen Straßen und sehe kaum Menschen. Hier geht man nicht einfach mal so um den Block, warum auch? Die Freiflächen sind zwar zum Teil ganz einladend gestaltet, und vielleicht ist hier im Sommer auch mehr Leben auf den Wiesen; jetzt aber wirkt der Stadtteil trotz Sonnenscheins und blauem Himmel ganz ausgestorben. An einer Fassade im Süd-Osten sehe ich eine Ankündigung für ein Fest. Das Plakat ist von Kinderhand gemalt, zwei Bettlaken groß, und wirkt doch verloren auf der riesigen Waschbetonwand des zum Abriss bestimmten elfgeschossigen Wohnriegels mit seinen leeren, dunklen Fensterlöchern. Es ist ein frustrierender Anblick.





Cottbus Sachsendorf-Madlow

#### 6.1.7. Cottbus Sachsenhof-Madlow – 27. Oktober 2005

Ich verlasse die Regionalbahn von Berlin nach Cottbus und stehe in einer Gleiswüste. Kein repräsentatives Bahnhofsgebäude, dafür Schienen bis zum Horizont. Durch einen langen Tunnel gelange ich die südlich angelagerte Halle. Draußen eine breite Straße und große Bürogebäude. Die Innenstadt von Cottbus liegt jetzt im Norden, ich aber muss weiter nach Süden, nach Sachsenhof-Madlow.

Es ist nicht weit. Mit dem Longboard dauert es nur zehn Minuten, und ich erreiche den Stadtplatz, das Zentrum von Sachsenhof-Madlow. Hier, an einer Straßenbahnhaltestelle steht eine große, abgespannte Zeltkonstruktion,<sup>494</sup> weitläufig umgeben von fünf-, sechs- und elfgeschossigen Plattenbauten. Entlang der Straßenbahngleise wird gerade der Bodenbelag erneuert und eine Sparkassenfiliale gebaut. Die Sonne scheint und der Platz ist belebt. Nach Osten hin wird die breite Gelsenkirchener Allee, die hier am Stadtplatz die Straßenbahn kreuzt, einseitig von sanierten Elfgeschossern mit bunten Balkonbrüstungen gesäumt, in deren Erdgeschossen Läden und Restaurants untergebracht sind. Eine erhöhte, breite Plattform<sup>495</sup> mit neuem, sauberem Plattenbelag führt mich an dieser Zeile entlang Richtung Stadtteilladen.

Es gefällt mir gut hier, nur hat diese Einkaufszeile leider auf der gegenüberliegenden Seite kein Pendant. Die Gelsenkirchener Allee ist aber auch so breit, und die Fußgängerplattform durch Grün so stark davon getrennt, dass die gegenüberliegende Straßenseite kaum wahrnehmbar ist – vielleicht auch deshalb, weil sie nicht geschlossen bebaut ist. Ich fühle mich wie auf einer Strandpromenade. Hier finde ich den Stadtteilladen; hier soll ich gleich Dr. Ralf Fischer treffen, den Quartiersmanager von Sachsenhof-Madlow; ich habe mich auf das Gespräch vorbereitet.

*„Das zwischen 1974 und 1986 im Süden von Cottbus entstandene Wohngebiet gliedert sich in 4 Quartiere, die sich um die „Grüne Mitte“, ein Kleinsiedlungsgebiet mit Einfamilienhäusern und einzelnen Punkthochhäuser, anordnen. Es ist die größte Plattenbausiedlung des*

---

<sup>494</sup> Ca. 1000 qm überdachte Fläche, fertig gestellt in 2001

<sup>495</sup> „Boulevard“ von 2003/04, mündet östlich im „Bürgerpark“, vgl. [www.iba-stadtpfad.de](http://www.iba-stadtpfad.de)

*Landes Brandenburg. Der Stadtteil ist von einer fünf- und sechsgeschossigen Blockbebauung in industrieller Bauweise und acht- sowie elfgeschossigen Hochhäusern geprägt.*<sup>496</sup>

Auf den 235ha namens Sachsendorf-Madlow leben etwa ein Sechstel aller Cottbusser, derzeit ca. 16.600 Menschen.<sup>497</sup> Noch 1993 waren es mehr als doppelt so viele, doch die Stadt Cottbus droht infolge starker Abwanderung seit der Wiedervereinigung ihren Status als Großstadt (Einwohnerzahl > 100.000) zu verlieren.<sup>498</sup> Der Hauptgrund für die bis heute ungebremste Abwanderung ist in Cottbus – wie in der ganzen Lausitz – der Wegfall der Kohleindustrie,<sup>499</sup> also der wirtschaftliche Strukturwandel und der daraus resultierende Mangel an Arbeit. Das Modellgebiet hat hierbei deutlich mehr Bewohner verloren als die Gesamtstadt, darüber hinaus herrscht eine starke Fluktuation. ‚Zuzieher‘ sind vor allem sozial schwache Einpersonenhaushalte, was sich negativ auf die soziale Stabilität auswirkt.<sup>500</sup>

Die wichtigste Wegzugs-Motivation ist laut einer Sozialstudie<sup>501</sup> der Stadt Cottbus das schlechte Wohnumfeld. So war noch im Jahr 2000 ein Leerstand von 26% zu verzeichnen, der sich mittlerweile durch massiven Rückbau auf 16% reduzieren ließ.<sup>502</sup>

Der Stadteilladen sieht ganz verlassen aus, auf mein Klopfen öffnet mir ein drahtiger Mann in Jeans und kariertem Baumwollhemd die Tür. Ich schätze ihn auf Anfang vierzig, vergesse im Gespräch dann aber, sein Alter zu erfragen. Herr Fischer hat lustige, lebhaftige Augen und scheint unter Strom zu stehen. Er ist geborener Cottbusser, war nach einem Diplom-Pädagogikstudium mit anschließender Promotion als Lehrer beschäftigt. Seit 2001 arbeitet er für das

---

<sup>496</sup> [http://www.nipp.brandenburg.de/nipp\\_programme/ss\\_cottbus.html](http://www.nipp.brandenburg.de/nipp_programme/ss_cottbus.html), (prägnanter kann ich es nicht beschreiben) hier auch integriertes Handlungskonzept in Auszügen

<sup>497</sup> <http://www.cottbus.de/wirtschaft/statistik/index.html> (Zahlen von 2005), die Schätzung von Dr. Ralf Fischer, Quartiersmanager des Gebietes, im Gespräch am 27. Okt. 2005 belief sich auf 14.500 Einwohner, entsprechend der Bewohnerzahl des statistischen Gebietes Sachsendorf (ohne Madlow)

<sup>498</sup> Tabelle zu Einwohnerverlusten (und Fluktuation) in Sachsendorf-Madlow in: StadtBüro Hunger 2001, S. 28, vgl. <http://www.cottbus.de/wirtschaft/statistik/index.html> (Daten von 2005)

<sup>499</sup> IRS 2002, S. 6, weitere Gründe sind Suburbanisierung und demographischer Bevölkerungsrückgang

<sup>500</sup> ebenda, S. 8, soziale Segregation in Reinform, vgl. Kap. 4, seit 2002 hat sich das Fluktuationsprofil möglicherweise bereits verändert

<sup>501</sup> zitiert nach : ebenda, S. 14 ff

<sup>502</sup> Angaben nach Dr. Ralf Fischer im Gespräch am 27. Okt. 2005, vgl. IRS 2002, S. 16

StadtBüro Hunger<sup>503</sup> als Quartiersmanager in Sachsendorf-Madlow. Darüber hinaus ist er für die Grünen als Stadtverordneter politisch aktiv; sein derzeitiger akademischer Status ist die Habilitationsaspirantur – er möchte Professor werden. Ich verwundere mich über sein Zeitmanagement bei dieser Vielfachbelastung und frage folglich nach der Familie – Ralf Fischer ist Single.

Meine nächste Frage gilt den formellen Beteiligungsmöglichkeiten; im Speziellen dem Verfügungsfonds und dem Bürgerbeirat. Herr Fischer legt los: Die Mittel für „Kleinteilige Maßnahmen“<sup>504</sup> in Höhe von 10.000 Euro, die in Maximalbeträgen von 250 Euro pro Eingabe auf dem kurzen Weg vergeben werden, bezeichnet er als „Schmerzengeld“. Hier in Sachsendorf-Madlow entscheiden seit 2003<sup>505</sup> Bürgerstellvertreter über sage und schreibe 50% der gesamten Mittel aus den Programmen ‚Soziale Stadt‘ und ‚LOS‘ (Lokales Kapital für Soziale Zwecke). Insgesamt 24 Personen aus der Bewohnerschaft werden dafür zufällig aus dem Melderegister ausgewählt<sup>506</sup> und konstituieren gemeinsam mit gesetzten Profis den Beirat mit einer eigenen Geschäftsordnung. Zweimal jährlich entscheiden sie in einem festgelegten Verfahren über die Projektfinanzierung für z.B. den Umbau einer Kindertagesstätte oder ein Stadtmarketingkonzept.<sup>507</sup> Dazu werden zunächst die vorliegenden Projektanträge in einer öffentlichen Präsentationsrunde vorgestellt. Diese Veranstaltung wird auch für allgemeine Bürgerinformation und für die Bekanntgabe der Entscheidungen über vorhergehende Anträge genutzt. In einer nicht öffentlichen Entscheidungsrunde berät der Beirat dann die aktuellen Anträge und vergibt die Mittel. Darüber hinaus werden öffentliche Stadtteilrundgänge durchgeführt, bei denen im Sinne einer Ortsbegehung Tendenzentscheidungen fallen können. Diese außergewöhnliche Form der Mittelvergabe, bei der den Bewohnern in so hohem Maße Kompetenzen zugestanden werden, dass getrost von echtem Empowerment die Rede sein kann, ist wohl auch der politischen Aktivität und Erfahrung von Herrn Fischer zu verdanken. Es ist mit Sicherheit davon auszugehen, dass die Mitglieder des Beirates sich mit ihrem Stadtteil identifizieren und Verantwortung übernehmen

---

<sup>503</sup> [www.stadtbuerohunger.de](http://www.stadtbuerohunger.de), Die Stadt Cottbus hatte dieses Büro bereits 1997 im Rahmen des Programms „Städtebauliche Weiterentwicklung großer Neubaugebiete“ mit der Gebietsbetreuung beauftragt.

<sup>504</sup> IRS 2002, S. 81

<sup>505</sup> StadtBüro Hunger 2003, S. 7

<sup>506</sup> Bei einem Rücklauf von immerhin 10%

<sup>507</sup> vgl. StadtBüro Hunger 2003, S. 7

möchten; ferner, dass die so entschiedene Mittelvergabe in der Bewohnerschaft breit legitimiert ist.

Herr Fischer hält sich bei den Entscheidungen beratend zurück, moderiert lediglich die Veranstaltungen des Beirates, unterstützt die Akteure bei der Antragsformulierung und sorgt für die Veröffentlichung des Verfahrens in der Stadtteilzeitung, dem ‚Stadtteilfenster‘.<sup>508</sup>

Als aufgrund fehlender Finanzierung die alte Stadtteilzeitung, der ‚Sachsendorfer‘<sup>509</sup> im Dezember 2002 eingestellt wurde, bildeten drei Bewohnerinnen spontan die Fraueninitiative ‚Medien im Stadtteil‘, die seither mit Unterstützung des Stadtteilmanagements das ‚Stadtteilfenster‘ mit einer Auflage von 8.000 Stück nahezu monatlich herausgibt. Die Verteilung der Zeitung übernehmen Flüchtlingsverein und Freiwilligenagentur im Stadtteil, organisiert vom Stadtteilmanager, der gelegentlich auch mal einen Artikel beisteuert, und der die Endredaktion übernimmt. Das mehrfarbige Blatt im Format DIN A4 bringt neben den üblichen, hier allerdings ungewöhnlich umfassenden Ankündigungen und Dokumentationen der Aktivitäten lokaler Akteure auch eine Serie mit dem Titel ‚Stadtteilgespräche‘.<sup>510</sup> Die Texte sind Auszüge aus Videointerviews, die der Fachbereich Sozialwesen der Fachhochschule Lausitz mit Bewohnern von Sachsendorf-Madlow durchführt; diese werden auch im lokalen Fernsehsender Lausitz TV ausgestrahlt.

In direkter Nachbarschaft zum Stadtteil hat die FH Lausitz mit einigen Fachbereichen, darunter Architektur und Städtebau, und eben auch Sozialwesen, ein ehemaliges Kasernengelände bezogen. Diese unmittelbare Nähe zum ‚Gebiet mit besonderem Entwicklungsbedarf‘ hat dem Projekt ‚Stadtteilgespräche‘<sup>511</sup> den Anstoß gegeben. Erklärtes Hauptziel ist es,

*„...über die Initiierung von Bildungsprozessen sowie die Stärkung lokaler Identität und Beteiligungsbereitschaft einen Beitrag zur Stabilisierung und Revitalisierung der im Umbruch begriffenen Großsiedlung zu schaffen.“<sup>512</sup>*

---

<sup>508</sup> vgl. Stadtteilfenster 07/08 | 2005, S. 3

<sup>509</sup> Herausgegeben vom Bürgerverein Sachsendorf-Madlow, vgl. IRS 2002, S. 79

<sup>510</sup> Stadtteilfenster, Ausgaben von 2005, jeweils S. 2

<sup>511</sup> Übergeordneter Projektname: „Eine Fachhochschule öffnet sich dem Stadtteil“

<sup>512</sup> [http://www.nipp.brandenburg.de/nipp\\_data/pdf/cottbus\\_Projekt4FHL\\_2004.pdf](http://www.nipp.brandenburg.de/nipp_data/pdf/cottbus_Projekt4FHL_2004.pdf), S. 2



Diesem Ziel zugrunde liegt die These, dass die Kommunikation der Bewohner untereinander über ihren Wohnort durch den Medienmix (hier: Zeitung und Fernsehen) ein lokale Öffentlichkeit erzeugen kann, die ihrerseits nachhaltige Identifikation gewährleisten soll. Das geht mir runter wie Öl.

Ich frage Herrn Fischer nach seiner persönlichen Motivationsstrategie. Seiner Meinung nach ist die aufsuchende Arbeit in einem Stadtteil dieser Größe nur dann effizient, wenn es gelingt, Multiplikatoren zu gewinnen, die ihrerseits aufsuchend tätig sind – wie im Falle der Fraueninitiative ‚Medien im Stadtteil‘ geschehen. Nur durch die persönliche Ansprache seien derart engagierte Menschen zu finden und zur Mitarbeit zu motivieren, meint Fischer. Er schätzt, dass er hier im Stadtteil auch durch die politische Arbeit recht bekannt ist, ferner, dass etwa 50% der Bewohner vom Stadtteilladen wissen. Auf die Mentalität der Cottbusser angesprochen räumt mein Gesprächspartner aber ein, dass die noch in der DDR groß gewordene Generation sozial eher passiv eingestellt sei und erst aktiv werde, wenn der Abriss der eigenen Wohnung unmittelbar bevorstehe. Aber abgerissen wurde bereits vieles in Sachsendorf-Madlow, insofern mag die Aktivierung nicht allzu schwer sein. Eine Nachhaltigkeit in der Beteiligung jedoch sieht Herr Fischer eher nicht, diese Generation jedenfalls könne nicht ohne kontinuierliche Aktivierung und Moderation dauerhaftes Engagement aufrechterhalten. Durch die Fachhochschule und durch eine gezielte Imagestrategie, die den Stadtteil als ‚Innovationsmilieu‘ verkauft,<sup>513</sup> seien unter den ‚Zuziehern‘ neuerdings aber viele junge und motivierte Menschen, und das macht Herrn Fischer Hoffnung.

Nach dem Rechtsextremismus befragt wiegelt Fischer ab. Früher gab es eine richtige Skinheadszone hier im Stadtteil, daher auch der schlechte Ruf in der Gesamtstadt, mittlerweile seien diese Jugendlichen aber auch erwachsen geworden und treten nun – bei unveränderter Gesinnung – den Weg durch die Institutionen an. – Auch nicht gerade beruhigend, besonders wenn man an ehemalige Skinheads als heutige Familienväter und somit Erziehungsberechtigte denkt, da stimmen wir überein. Aber das Gewaltpotential im Stadtteil ist offenbar zurückgegangen, nach dem Motto: Leben und Leben lassen.

---

<sup>513</sup> Durch Ansiedlung eines Gewerbeparks, durch Existenzgründerförderung, durch die Ansiedlung der Fachhochschule und natürlich durch eine mediengerechte Kommunikation dieser Maßnahmen

Abgesehen von der persönlichen Ansprache existiert noch eine Vielzahl anderer Beteiligungsformen, die unser Gespräch nur streift. Es hatte schon 1997, lange vor der ‚Sozialen Stadt‘, eine Rahmenplanung für Sachsendorf-Madlow stattgefunden, die unter Einbeziehung der Bewohner durchgeführt wurde. Mit Ortsbegehungen, Workshops, Bürgerversammlungen und Planungszeitungen hatte man die Bürger informiert und zur Teilhabe motiviert, die Rahmenplanung dann auch im eigens eingerichteten Stadteilladen ausgelegt;<sup>514</sup> Herr Fischer setzte sich insofern ins ‚gemachte Nest‘. Leider haben sich viele der damaligen Ansätze nicht verstetigt. Abgesehen von themenspezifischen Bürgerversammlungen,<sup>515</sup> konnte nicht allzu viel Motivation aus der ‚heißen‘ Planungsphase erhalten werden. Natürlich war der Umbauprozess langwierig, komplex und – nicht jeder Einwand oder Vorschlag zeitigt Wirkung – frustrierend. Darüber hinaus aber waren 1997/98 die Vorzeichen ganz andere. Aus der phantasievollen These, ein Wohnungsüberschuss sei für die Mieter immer besser als ein Mangel,<sup>516</sup> war in der Rahmenplanung zunächst größerer Abriss kein Thema.<sup>517</sup>

Mit den Leitbildern

„- Wohnen im Grünen

- Städtischer Auftakt von Cottbus

- Stadtteil der Jugend und Ausbildung“<sup>518</sup>

sowie einem vollständig grün angelegten Gebietsplan sollte eine positive Identifikation mit dem Stadtteil erzeugt werden. Vielleicht hat die fehlende Stringenz im Prozess seither, bzw. die Erfahrung, das dann doch alles ganz anders kam, den anfänglichen Schub gebremst. Heute sind bereits viele Blocks leer gezogen und – teilweise oder vollständig – abgerissen. Die Besucherzahlen im Stadteilladen sind zurückgegangen, seit sich die Wohnungsbaugesellschaften in ihrer Umzugsplanung und Mieterbetreuung auf die veränderte Situation eingespielt haben.<sup>519</sup>

---

<sup>514</sup> IRS 2002, S. 77

<sup>515</sup> Wie z.B. zum Quartier Gelsenkirchener Allee, vgl. StadtBüro Hunger 2003, S. 8

<sup>516</sup> vgl. Kap. 4: Segregation - Auswirkungen

<sup>517</sup> vgl. Stadtverwaltung Cottbus 1998, S. 1

<sup>518</sup> ebenda

<sup>519</sup> StadtBüro Hunger 2003, S. 16

Bevor ich mich von Herrn Fischer verabschiede, um mir das alles genauer anzusehen, frage ich ihn noch nach seiner Vision für Cottbus Sachsenhof-Madlow. Er antwortet nicht sofort, dann aber sicher: Klein und bunt.

Für meine abschließende Tour durch den Stadtteil bietet es sich an, dem IBA-Stadtpfad zu folgen.<sup>520</sup> Zwischen 2000 und 2010 findet die Internationale Bauausstellung Fürst-Pückler-Land in der Lausitz statt, und der Stadtpfad Sachsenhof-Madlow ist eines der Projekte in diesem Rahmen. Erklärtes Ziel ist dabei, den erfolgten Stadtumbau sichtbar zu machen. Entlang einer Route durch den ganzen Stadtteil wurden 15 Stationen aufgebaut – jeweils eine Schauwand mit einem Loch als Bildausschnitt, einer Bank und einer Markierungsstange. Der Stadteilladen am ‚Boulevard‘ und auch das Zelt am Stadtplatz gehören natürlich dazu. Ich fahre von hier aus die Stationen mit dem Longboard ab und stelle erfreut fest, dass dieser Pfad sich dafür sehr gut eignet; alle Straßen- und Wegebeläge sind von guter Qualität, und das ganze Gelände ist sehr flach.

So sehe ich ganz Sachsenhof-Madlow, von der historischen Priormühle im Osten bis zum Freizeitpark am Wasserturm im Westen. Besonders beeindruckt bin ich auf dem Weg vom ‚Pilotvorhaben Quartiersentwicklung Turower Straße‘. Anders als am südlichen Gebietsrand bestand die Rückbaustrategie hier nicht im Totalabriss ganzer Wohnkomplexe, sondern vielmehr im behutsamen Perforieren der Megastruktur. Die Platten waren ursprünglich zu einem mäandrierenden Gebilde von insgesamt ca. 1 km Länge<sup>521</sup> gefügt worden. Im Zuge des Umbaus wurden die Mäander durchstoßen und so ein zusammenhängender, fließender Außenraum mit vielfältigen Sichtbezügen erstellt. Zugleich bewahren sich die nunmehr verbundenen Höfe ihre Eigenständigkeit; dies auch deshalb, weil bei der Sanierung ein individualisierendes Farbkonzept für die Fassadengestaltung eingesetzt wurde. Dies ist ein Ort, an dem ich als Kind gern gespielt hätte.

Auf meinem weiteren Weg sehe ich noch das ehemalige Kasernengelände der Fachhochschule, den Gewerbepark im Südwesten, dann, am südlichen Rand von einem Lärmschutzwall begrenzt, die gigantischen Brachflächen mit Parkplatz-Straßen, die seit dem Abriss keiner mehr braucht. Ich liefere mir mit einem Sachsenhoffer auf Inlineskates in schweigendem Einverständnis ein dramatisches Rennen auf glattem Asphalt – Autos fahren hier so gut wie keine. Mitten drin im

---

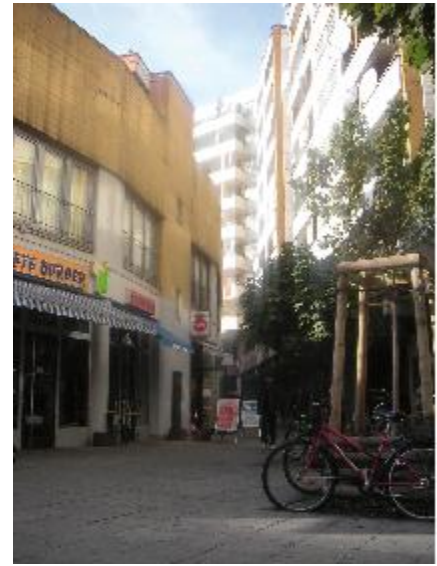
<sup>520</sup> [www.iba-stadtpfad.de](http://www.iba-stadtpfad.de)

<sup>521</sup> grob gemessen mit [www.map24.de](http://www.map24.de)

Gebiet die ‚Grüne Mitte‘: Ein von älterem Baumbestand und kleinteiligster freistehender Bebauung geprägtes Wohnquartier.

Ich kann mir vorstellen, hier in Sachsendorf zu leben. Besonders als Student, und erst recht als Wessi. Der Charme der Plattenbau-Großsiedlung wird durch den Kontrast zu älteren Bauten anderer Maßstäbe besonders hervorgehoben und nicht mehr gestört von Verfall. Das Gebiet hat die Wende und ihre Folgen zwar sichtbar, aber eben auch hinter sich gelassen – mir gefällt es jedenfalls. Allerdings scheint den ganzen Tag schon die Sonne, und meine Laune ist auch wirklich gut heute.





Berlin Kottbusser Tor

#### 6.1.8. Berlin Kottbusser Tor – 24 und 28. Oktober 2005

Den Ort ‚Kottbusser Tor‘ in Berlin-Kreuzberg kannte ich schon vor meiner Reise im Rahmen der vorliegenden Arbeit. Wer einmal – von der Oranienstraße kommend – den Weg unter dem brutalen Wohnriegel hindurch zur U-Bahn-Haltestelle Kottbusser Tor beschritten und sich möglichst schnell auf die Hochbahnplattform begeben hat, um den im Taubenkot kampierenden Junkies in der Mitte des Verkehrskreisels unter der Hochbahntrasse aus dem Weg zu gehen, der vergisst den Ort so bald nicht mehr.<sup>522</sup> Bei meinem ersten Besuch am 24. Oktober durchstreife ich die weitere Umgebung unfreiwillig auf der Suche nach dem Stadtteilbüro. Die sternförmig vom Skalitzer Platz (dem Kreisel) abgehenden Straßen sind wie so oft in Berlin durchgehend von fünfgeschossiger Blockrandbebauung gesäumt, deren Erdgeschosse vereinzelt kleine Läden beherbergen; die Bürgersteige sind – ebenfalls typisch für die Stadt – mit großen Platten belegt und in Einfahrten zu Höfen gepflastert. Der Platz selbst wird hauptsächlich vom sozialen Wohnungsbau der späten 70er Jahre umstanden.<sup>523</sup> Kaum ein Gebäude sieht neu oder saniert aus, und ich sehe auch keine einzige Baustelle. Es regnet leicht, während ich auf dem Longboard langsam das Gebiet abfahre; dennoch muss ich erstaunlich vielen Passanten ausweichen. Je weiter ich mich allerdings von der Haltestelle entferne, umso ruhiger wird es.

Zurück am zentralen Knotenpunkt, der mit mehreren Discount-Märkten und einiger türkischer Gastronomie auch das Geschäftszentrum darstellt, finde ich den Stadtteilladen im westlichen Seitenflügel jener brutalistischen Straßenüberbauung aus den 70er Jahren mit dem zu viel versprechenden Namen ‚Neues Zentrum Kreuzberg‘ (NKZ). Die Bezeichnung Kottbusser Tor entstammt den Zeiten vor Mitte des 19. Jahrhunderts, als hier noch die Berliner Stadtmauer verlief; die neun Geschosse, die über der Adalbertstraße (Richtung Oranienstraße) lasten, sind allenfalls als – aus heutiger Sicht sarkastische – Ironisierung des alten Namens zu verstehen. Hier draußen vor dem ‚Tor‘ stehen ca. 30 offenkundig drogen- oder alkoholabhängige Männer auf dem Bürgersteig, durch deren aufgeregte

---

<sup>522</sup> Diese Ansicht scheint aus „bürgerlicher Sicht“ allgemein zu gelten, Suchtkranken bieten die „Standortfaktoren“ eine spezielle Aufenthaltsqualität, vgl. empirica 2003, Bd. II, S. 72

<sup>523</sup> Eine detaillierte Analyse der Gebietsstruktur bieten Beer, Musch 2002, S. 42 ff (PvO)

Gespräche man sich unweigerlich hindurchzwängen muss, um auf den Laubengang im ersten Obergeschoss des Wohnriegels zu gelangen. Dort soll ich also bei meinem ersten Besuch am 24. Oktober Frau Sylvia Kahle treffen, die schon seit Beginn des Programms Soziale Stadt mit dem Quartiersmanagement dieses äußerst prominenten Gebietes befasst ist.

Die Zerstörung durch den 2. Weltkrieg und die Straßenschlachtungen<sup>524</sup> für eine (dann doch nicht realisierte) Stadtautobahn namens ‚Osttangente‘ in den 60er Jahren waren die Ausgangslage für eine völlige Neustrukturierung des Quartiers, das bereits 1963 zum Sanierungsgebiet erklärt wurde. Entsprechend der Planungskultur der 60er Jahre wurde eine Kahlschlagsanierung vorgesehen; sie stoppte jegliche Investitionen in den Bestand. ‚Entmietung‘ und ‚Kaputtwohnen‘ waren die auf Abriss abzielenden Strategien der Wohnungswirtschaft, und wer konnte, zog fort. Da aber bis in die 80er Jahre hinein in Berlin ein erheblicher Wohnungsmangel herrschte, entstand durch Zuzug und teilweise Besetzung durch junge, politisierte Zuwanderer aus dem studentischen Milieu und natürlich durch türkische Gastarbeiterfamilien die bekannte „*Kreuzberger Mischung*“<sup>525</sup>. Eine 20 Jahre währende Phase des Kampfes zwischen Stadtverwaltung und Sanierungsträgern auf der einen und der solidarisierten Bewohnerschaft auf der anderen Seite folgte. Der Protest machte immer wieder Schlagzeilen – weit mehr als die Hamburger Hafenstraße – und verebbte erst langsam mit der Aufgabe des Projektes ‚Osttangente‘ 1980, und mit dem Paradigmenwechsel im Planungsverständnis, der sich 1982 in den Grundsätzen der „*behutsamen Stadterneuerung*“<sup>526</sup> manifestierte. Geblieben ist Kreuzberg die linke Protestkultur, die bis heute regelmäßig am 1. Mai das ambivalent wahrgenommene Image des Stadtteils auffrischt. Ich bin sehr gespannt, wie ausgerechnet hier die Soziale Stadt greifen soll.

Leider treffe ich heute Sylvia Kahle nicht an, sie ist kurzfristig verhindert. Das macht aber gar nichts, ich habe nämlich das Glück, spontan Frau Laila Atrache-Younes in ein Gespräch verwickeln zu können. Sie arbeitet erst seit wenigen Tagen als Integrationsbeauftragte hier in Kreuzberg, dies ist bei über 50%

---

<sup>524</sup> Eine ausführliche Erörterung dieser Praxis leistet Hoffmann-Axthelm 1984

<sup>525</sup> Beer, Musch 2002, S. 9

<sup>526</sup> Ebenda, S. 10; die Grundsätze implizieren bereits integriertes Verwaltungshandeln



Ausländern<sup>527</sup> im Gebiet eine Schlüsselposition. Ich frage sie also nach den Zielen ihrer Arbeit. Besonders die Mädchen aus strenggläubigen muslimischen Familien<sup>528</sup> liegen ihr am Herzen. Frau Atrache-Younes erklärt mir, dass diese kaum eine Chance hätten, am ‚normalen Leben‘ teilzunehmen. Sie würden von ihren männlichen Angehörigen überwacht und zur Zurückhaltung in der Schule angehalten. Bildung sei in diesem Milieu kein Ideal, sondern oft ein durch die Schulpflicht notwendiges Übel.

Die Freizeitgestaltung wird von den reichlichen Angeboten der lokalen Moscheen bestimmt<sup>529</sup> – so besteht kaum eine Chance, sich frei in der Gesellschaft gleichaltriger Deutscher zu bewegen. Das Stichwort Parallelgesellschaft<sup>530</sup> kommt mir in den Sinn, scheint mir aber zu abgedroschen, um es jetzt zu nennen. Ich frage lieber nach der Strategie der Integrationsbeauftragten.

Eine wichtige Voraussetzung für die Einflussnahme ist der Aufbau eines Vertrauensverhältnisses. Aber auch und gerade hier gilt: Man muss die Menschen da abholen, wo sie sind. Laila Atrache-Younes hat als Frau und arabische Muttersprachlerin bedingt Zugang zum Leben und zu den Wohnungen ihrer Zielgruppe. Und das ist ihrer Meinung nach der einzige Weg: Die persönliche Ansprache. Ich stelle mir das unendlich mühsam vor, aber meine Gesprächspartnerin scheint gute Dinge – sie freut sich darauf, zum Tee eingeladen zu werden. Sie hofft, dabei auch auf Menschen zu treffen, die als Multiplikatoren wirken können, um die Botschaft der offenen Gesellschaft zu vermitteln. Die Soziale Stadt setzt hier an einem gesellschaftlichen Problem an, das weder ein originär städtisches noch ein spezifisch Deutsches ist.

Nach unserem kurzen Gespräch drehe ich noch eine Runde durch den neuen, nördlichen Teil des Modellgebietes. Es ist im September 2005 um die Oranienstraße erweitert worden. Hier zeigt sich Kreuzberg von einer sympathischen Seite. Kleine Cafés, Restaurants und Lebensmittelläden reihen sich aneinander und die Menschen auf der Straße sind jung und bunt. Wenn ich

---

<sup>527</sup> Meint nicht die Herkunft sondern explizit „ohne deutschen Pass“; im Vergleich zu 32,1% Ausländern im gesamten Ortsteil Kreuzberg (2003) sehr hoch; vgl. [http://www.statistik-berlin.de/atlas/home\\_svg.htm](http://www.statistik-berlin.de/atlas/home_svg.htm), weitere statistische Information zur multiethnischen Zusammensetzung s. Beer, Musch 2002, S. 20 ff

<sup>528</sup> vgl. dazu auch ebenda, S. 61 f

<sup>529</sup> vgl. ebenda, S. 60; die Mevlana Moschee wird als Träger von Integrationsangeboten gelistet, nicht vermerkt wird ihre Beobachtung durch den Verfassungsschutz

<sup>530</sup> Eine ausführliche Darstellung des Phänomens bietet z.B. Tibi 2002

abends in Kreuzberg ausgehen möchte, ist hier meine erste Station.<sup>531</sup> Was für mich so attraktiv an diesem Ort ist – die Andersartigkeit und Improvisationskunst der Kreuzberger – ist nicht selbstgewählt; mit einem von studentischer Romantik befreiten Blick nimmt man Armut und Perspektivlosigkeit an jeder Ecke wahr.

Am 28. Oktober bestätigt mir Frau Sylvia Kahle meinen Eindruck. Kreuzberg ist exotisch, bietet dem Touristen aus der Provinz eine ‚Freak-Show‘, und durch sein ambivalentes Image eine Projektionsfläche, Kreuzberg verspricht Abenteuer. Doch für die Bewohner wäre ein Imagewandel des Gebietes wichtig, damit sie sich selbstbewusst mit ihrem Wohnort identifizieren können; wer möchte schon auf der Bühne eines Kuriositätenkabinetts wohnen? – Mit Bühnen kennt sich Frau Kahle aus, sie hat Germanistik, Linguistik und Theaterwissenschaften in Berlin studiert. Nach einer Phase der journalistischen Arbeit war sie dann unter anderem in der Jugend- und Erwachsenenbildung tätig, bevor sie 1999 die Quartiersmanagerin von Kreuzberg, Kottbusser Tor wurde. Frau Kahle ist 51 Jahre alt, hat keine Kinder, ist aber nicht völlig auf ihre Aufgaben im Quartier fixiert. Sie sagt, sie trenne Beruf und Privates, weshalb sie mir auch erst nach einigen Erklärungen widerwillig Auskunft über ihren Werdegang und ihre Lebenssituation gibt. Dass die Persönlichkeit des Quartiersmanagers eine wichtige Rolle für Umsetzung und Erfolg gerade im kommunikativen Ansatz der Sozialen Stadt spielt – der Grund für meine hartnäckigen Fragen – bestätigt sie mir: „Dit is ooch wieda wahr“. Ich merke: Hier sitzt mir eine kritische und äußerst unterhaltsame Ur-Berlinerin gegenüber.

Frau Kahle räumt dann sogar ein, dass ihre Persönlichkeit ihr bei der Aktivierung der Bewohner ihres Gebietes sehr hilft, kommunizieren ist ihr Tagesgeschäft. Auch sie hält die direkte Ansprache für das wichtigste Instrument der Beteiligung. Dabei schätzt sie die Bereitschaft zur Teilhabe hier im Gebiet als relativ hoch ein, ihre Aufgabe sei es, die Leute dazu zu motivieren.

Dafür stand bis 2002 unter anderem ein Quartiersfond zur Verfügung.<sup>532</sup> Die Vergabejury – mehrheitlich von Bewohnern gebildet, die aus dem Melderegister gezogen wurden, daneben waren die lokalen Akteure und Träger vertreten – entschied über die Mittelvergabe. Projektanträge wurden hier nicht veröffentlicht,

---

<sup>531</sup> vgl. Beer, Musch 2002, S. 70

<sup>532</sup> Für 2001/02 ca. 1. Mio. DM Quartiersfond vgl. Quartier Kurier Nr. 2: komplette Ausgabe über Vergabeverfahren und Projekte

auch die Sitzungen waren nicht für jeden zugänglich. Die Mitarbeiter der Jury erhielten eine Aufwandsentschädigung. Gefördert wurden auffallend viele kulturelle Projekte, und kaum bauliche Maßnahmen.

Für den so genannten Aktionsfond<sup>533</sup> wird jährlich ein Vergabebeirat gewählt. Jeder Bewohner des Quartiers kann einen Projektvorschlag einbringen und so einen Zuschlag von maximal 1.500 Euro erhalten. Die geförderten Projekte aus dem „großen“ und „kleinen Fond“<sup>534</sup> werden in der Stadtteilzeitung Quartier Kurier veröffentlicht. Das farbig gedruckte Blatt im Format A3 mit einer Auflage von früher 4.500, heute 10.000 Stück erscheint sporadisch etwa alle drei Monate, teilweise zweisprachig.<sup>535</sup> Frau Kahle ist neben ihren vielen anderen Aufgaben mit der Redaktion betraut. Eigentlich soll der Kurier von Bewohnern für Bewohner geschrieben werden, Frau Kahle meint aber, dass dafür eine Qualifizierung der Autoren nötig sei – sie hat als ehemalige Journalistin hier einen hohen Anspruch, der dem Blatt gut tut. Die Verteilung der Zeitung übernehmen die Mieterbeiräte<sup>536</sup> der Wohnblöcke. Außerdem sind die Ausgaben auszugsweise auf der Website des Quartiers abrufbar.<sup>537</sup> Diese Seite bietet den Nutzern auch ein Diskussionsforum mit einem voting-tool, das überhaupt nicht genutzt wird; Frau Kahle hält das System für zu komplex. Ich halte es für zu unattraktiv. Das reale Quartiersforum hingegen wird mit vierteljährlich ca. 150 Teilnehmern deutlich stärker frequentiert. Dabei handelt es sich zwar in der Regel um die ‚üblichen Verdächtigen‘, aber immerhin haben sich daraus verschiedene themenspezifische Arbeitsgruppen konstituiert, die Frau Kahle als Selbstläufer bezeichnet; besonders die Themen Arbeit und Verkehr regen scheinbar Menschen zu dauerhaftem Engagement an. Bei brisanten Themen besuchen deutlich mehr Bewohner das – meist von der Stadtverwaltung moderierte – Forum. Es ist neben der üblichen Informations- und Diskursfunktion auch beschlussfähig. Frau Kahle kommt hier wieder auf das Thema Motivation: Die meisten Leute seien eben erst dann zur Teilhabe bereit, „wenn das Wasser schon im Keller steht“. Meinen Vorschlag, den Leuten dann doch eben einfach mal ein wenig Wasser in den Keller zu

---

<sup>533</sup> 15.000 Euro jährlich, vgl. Quartier Kurier Nr. 9, S. 4

<sup>534</sup> Im sprachlichen Umgang, Quartier Kurier Nr. 3, S. 3

<sup>535</sup> Deutsch und Türkisch, Arabisch geplant

<sup>536</sup> die Gemeinnützige Siedlungs- und Wohnungsbaugesellschaft Berlin mbh (GSW) ist hier zwar stark engagiert, setzt ca. 20% der Investitionen für einen Block für Beteiligung der Bewohner ein, unterstützt jedoch nicht die Mieterbeiräte, vgl. Beer, Musch 2002, S. 128, 130

<sup>537</sup> [www.kottbussertor-quartier.de](http://www.kottbussertor-quartier.de)

gießen, registriert meine Gesprächspartnerin beiläufig wohlwollend – sie hat andere Sorgen, als sich über subversive Aktivierungsstrategien Gedanken zu machen. Über 200 Kooperationspartner<sup>538</sup> und eine Vielzahl von sozialen und investiven Projekten sind zu betreuen.<sup>539</sup> Die Beiträge zum Quartier Kurier wollen redigiert werden, und neben den monatlichen Sprechstunden herrscht – jeden falls während der Dauer meines Besuches – ein reger Publikumsverkehr im Quartiersbüro. 6 Personen arbeiten hier im Management mit, was sicherlich einen gewissen Verwaltungsaufwand mit sich bringt. Ich frage Frau Kahle dann noch nach ihrer Vision für den Stadtteil; da muss sie erst mal in sich gehen. Als sie nach relativ langem Nachdenken wieder herauskommt, formuliert sie einige klassische Ziele der Sozialarbeit: Nachhaltige Verbesserung der Lebenssituation der Bewohner, mehr Autonomie, weniger Verwaltungsarbeit. Und: Sie wünscht sich mehr Raum für Experimente.

---

<sup>538</sup> vgl. Beer, Musch, S. 135

<sup>539</sup> Projektliste ebenda, S. 169

## 6.2. Literatur

**Alexander, C.; Ishikawa, S.; Silverstein, M.;** 1995: Eine Muster Sprache, Wien (Erstausgabe: "A Pattern Language – Towns – Buildings – Construction" 1977 New York)

**Alisch, Monika; Dangschat, Jens;** 1993: Die Solidarische Stadt. Ursachen von Armut und Strategien für einen sozialen Ausgleich, Darmstadt

- 1998: Armut und Soziale Integration. Strategien sozialer Stadtentwicklung und lokaler Nachhaltigkeit; Opladen

**Alisch, Monika;** 2002: Soziale Stadtentwicklung – Widersprüche, Kausalitäten und Lösungen, Opladen

- 2005: Soziale Stadtentwicklung – Widersprüche und Lernprozesse in der Politikimplementierung; in: **Greiffenhagen, Neller**, 2005: S. 125-140

**Annetta, Leonard A.;** 2008: Serious Educational Games. From Theorie to Practice; Rotterdam

**Arbeitskreis (AK) Stadterneuerung** an deutschsprachigen Hochschulen (Institut für Stadt- und Regionalplanung der TU Berlin, Universität Dortmund, TU Hamburg-Harburg, Humboldt-Universität Berlin, Hrsg.); 2001: Jahrbuch Stadterneuerung 2001, Beiträge aus Lehre und Forschung an deutschsprachigen Hochschulen, Berlin; Schwerpunkt Soziale Stadt

- 2002: Jahrbuch Stadterneuerung 2002, Beiträge aus Lehre und Forschung an deutschsprachigen Hochschulen, Berlin; Schwerpunkt Peripherie

- 2003: Jahrbuch Stadterneuerung 2003, Beiträge aus Lehre und Forschung an deutschsprachigen Hochschulen, Berlin; Schwerpunkt öffentlicher Raum

- 2005: Jahrbuch Stadterneuerung 2004/2005, Beiträge aus Lehre und Forschung an deutschsprachigen Hochschulen, Berlin; Schwerpunkt Stadtumbau

**Baake**, Dieter; 1996: Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel; in: **Rein** 1996; S. 112-124

**Baltes**, Martin; **Boehler**, Fritz; **Höltschl**, Rainer; **Reuß**, Jürgen (Hrsg.); 2001: Marshall McLuhan. Das Medium ist die Botschaft. The Medium ist the Message. Dresden

**Becker**, Heidede; 2002: Was bisher geschah, ein tragfähiges Programm zwischen Heraus- und Überforderung; in: **Holl** 2002, S. 66-73

**Beer**, Ingeborg; **Musch**, Reinfried; 2002: „Soziale Stadt. – Modellgebiet Kottbusser Tor, Berlin, Endbericht im Rahmen der Projektbegleitung vor Ort (PvO), Berlin

**Bendisch**, Bianca; 2003: Planen mit Bürgerinnen und Bürgern? Die Planungswerkstatt im Praxistest; in: **Ley, Weitz** 2003, S. 215-.220

**Bernt**, Matthias, **Fritsche**, Miriam; 2005: Von Programmen zu Projekten: Die ambivalenten Innovationen des Quartiersmanagements; in: **Greiffenhagen, Neller** 2005, S. 202-218

**Bieber**, Christof; 1999: Politische Projekte im Internet; Frankfurt a. Main, New York

**Bischoff**, Ariane; **Selle**, Klaus; **Sinning**, Heidi; 2005: Informieren, Beteiligen, Kooperieren: Kommunikation in Planungsprozessen, Übersicht zu Formen, Verfahren, Methoden und Techniken, Dortmund (erweiterte Neuauflage der Erstausgabe von 1995)

**Böhme**, Gernot; 2006: Architektur und Atmosphäre, München; Auszug als Vorabdruck in: **Archplus**, Heft 178, S. 42-45

**Bonas**, Ingrid; **Schwarz**, Claudia; 2003: Planning for Real – Eine kleine Handlungsanweisung; in: **Ley, Weitz** 2003, S. 199-206

**Boettner**, Johannes; 2005: „Feind hört mit!“ – Diskretion und Öffentlichkeit in der lokalen Beteiligungskultur; in: **Weiske, Kabisch** 2005, S. 36-58

**Bopp**, Matthias; 2006: Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz; in: **Neitzel, Nohr** 2006

**von Borries**, Friedrich; **Walz**, Steffen; **Böttger**, Matthias (Hrsg.); 2007: Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level; Basel, Boston, Berlin

**Bolte**, K. M.; 1961: Einige Anmerkungen zur Problematik der Analyse von „Schichtungen“ in sozialen Systemen, in: **Glass**, D. V.; **König**, R. (Hrsg.), 1961

**Bolz**, Norbert; 1990: Theorie der neuen Medien; München

**Bruns**, A.; 2007: Produsage: Toward a broader Framework of user-led content creation. (Vortrag “Creativity & Cognition Conference” 13.-15.06.2007) Washington D.C.;  
[http://snurb.info/files/produsage/%20\(Creativity%20and%20Cognition%202007\).pdf](http://snurb.info/files/produsage/%20(Creativity%20and%20Cognition%202007).pdf)

**Bürkner**, Hans Joachim; 2001: Schrumpfung und Alltagskultur; in: **Keim** 2001, S. 41-68

**Buzan**, Tony; 2000: Nichts vergessen, o. O.

**Castells**, Manuel; 2001: The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford

- 2003/2004: Das Informationszeitalter, 3 Bd., Opladen

Bd. I Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft, 2004(a)

Bd. II Die Macht der Identität, 2004(b)

Bd. III Jahrtausendwende, 2003

**Chombart de Lauwe**, Paul-Henry; 1977 : Aneignung, Eigentum, Enteignung. Sozialpsychologie der Raumaneignung und Prozesse gesellschaftlicher Veränderung. In: Archplus, Heft 34/1977, S. 2 ff.

**Csikszentmihalyi** (Sic!), Mihaly; 2007: Flow. Das Geheimnis des Glücks. (13. Aufl.) Stuttgart

**Cypra**, Olgierd; 2005: Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern. Mainz  
Abgerufen unter: <http://www.staff.uni-mainz.de/cypraodiplom-arbeit.pdf>  
(14.03.2009)

bzw. <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/kurz.html> (10.06.2011)

**Daramus**, Carmen; **Klages** Helmut; **Masser**, Kai; 2003: Das Bürgerpanel – Eine repräsentative Methode der Bürgerinnen- und Bürgerbeteiligung; in: **Ley, Weitz** 2003

**De Freitas**, Sara; 2006: Learning in Immersive Worlds. A review of game-based learning. London. Abgerufen unter:  
[http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport\\_v3.pdf](http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/elearninginnovation/gamingreport_v3.pdf)

**De Freitas**, Sara, **Savill-Smith**, C., **Attewell**, J.; 2006: Educational games and simulations: Case Studies from Adult Learning Practice. London

**Delitz**, Heike; 2009: Architektursoziologie, Bielefeld

- 2010: Architektur als Medium des Sozialen, Diss., Frankfurt a. Main

**Dewey**, John; 1916: Democracy and Education; New York



- 1927: The public and its Problems; New York

**Difu (Deutsches Institut für Urbanistik);** 1975: Sozialplanung in Sanierungsgebieten. Aufsätze, Materialien, Planspielunterlagen; Berlin

- 2000: Soziale Schwerpunkte im Rahmen der lokalen Agenda 21; Berlin

- 2001: Deutsche Zeitschrift für Kommunalwissenschaften Bd. I/2001 Integration und Stadt, Berlin

- 2002a: Programmbegleitung vor Ort (PvO) im Modellgebiet Leipziger Osten, von Böhme, Christa; Franke, Thomas, Berlin

- 2002b: Die Soziale Stadt, Eine erste Bilanz des Bund-Länder-Programms „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt“, Berlin

- 2003: Strategien für die soziale Stadt, Erfahrungen und Perspektiven – Umsetzung des Bund-Länder-Programms „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – Die Soziale Stadt“, Berlin

- 2006a: Verstetigungsansätze zum Programm Soziale Stadt, Berlin

- 2006b: Dritte bundesweite Befragung in den Programmgebieten der „Sozialen Stadt“. Zentrale Ergebnisse und Empfehlungen, Berlin

- 2008: Statusbericht 2008 zum Programm 2008, Berlin

**Diedrichsen, Diedrich;** 1999: Der lange Weg nach Mitte: der Sound und die Stadt; Köln

**Dienel, Peter C.;** 2002: Die Planungszelle. Der Bürger als Chance; Wiesbaden

**Dopfer, Jaqui; Becker, Cornelia;** 2005: Electronic Public Participation. Neue Medien in der Öffentlichkeitsbeteiligung bei behördlichen Prozessen. SOFIA Beiträge zu Institutionenanalyse 05-4; o.O.

**Döring, Nicola;** 2003: Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. 2. Aufl. Göttingen

**Electronic Arts GmbH** (Hrsg.); 2006: EA-Studien Band 4: Spielplatz Deutschland – Typologie der Computer- Und Videospieler; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertising; o. O.; abrufbar auf den Presseseiten der EA GmbH

[http://presse.electronic-](http://presse.electronic-arts.de/publish/page205796005792144.php3?l=1&aid=162&spieleid=)

[arts.de/publish/page205796005792144.php3?l=1&aid=162&spieleid=](http://presse.electronic-arts.de/publish/page205796005792144.php3?l=1&aid=162&spieleid=)

**empirica** (Hrsg); 2002: Programmbegleitung des Bund-Länder-Programms „Soziale Stadt“ – Modellgebiet Halle-Silberhöhe, Sachsen-Anhalt, Berlin, (im Auftrag des Difu und der Stadt Halle, Verfasser: Geiss, Stefan; Kemper, Julia; Dr. Krings-Heckemeier, Marie-Therese)

- 2003: Evaluation des Berliner Quartiersmanagements in der Pilotphase 1999 – 2002, Berlin; Bd. I: Zusammenfassung und Empfehlungen. Ergebnisse für das Verfahren insgesamt / Bd. II: Ergebnisse für die Gebiete

**Fachverband Medienabhängigkeit e.V.;** 2009: Positionspapier Diagnostik von Computerspielabhängigkeit; o.O.

Abgerufen

unter:

[http://www.fv-](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Positionspapier_Diagnostik.pdf)

[medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Positionspapier_Diagnostik.pdf)

[Positionspapier\\_Diagnostik.pdf](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Positionspapier_Diagnostik.pdf)

**Flecken, Ursula; Hurre, Jakob;** 2005: Kidz im Kiez: Versuch einer spielerischen Annäherung an die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in einem „Problemgebiet“, in: **AK Stadterneuerung** 2005, S: 391-403

**Franke**, Markus; 1999: Ein Ombudsmann für Deutschland? Einführung einer Ombudsmann-Institution in das deutsche Verfassungsleben unter Berücksichtigung der dänischen und europäischen Einrichtungen; Frankfurt a. Main

**Franke**, Thomas; **Grimm**, Gabi; 2001: Quartiersmanagement: Systematisierung und Begriffsbestimmung, <http://edoc.difu.de/orlis/DP1193.pdf> (14.02.06)

**Friedmann**, John; 1992: Empowerment : The Politics of Alternative Development; Oxford, Malden

**Friedrich**, Katja (Hrsg.); 2005: Stadt spielt Stadt. Experimente computer- und webgestützter Bürgerbeteiligung und Planung, o. O.

**Friedrichs**, Jürgen; 1977: Stadtanalyse. Soziale und Räumliche Organisation der Gesellschaft, Reinbek bei Hamburg

- 1995: Stadtsoziologie, Opladen

**Friedrichs**, Jürgen, **Hommerich**, Carola; 2005: Wie misst man soziale Maßnahmen? ; in: **Greiffenhagen, Neller** 2005, S. 45-60

**Gawron**, Thomas; 2005: Mehrebenenanalyse, Inkrementalismus und „Soziale Stadt“; in:

**Greiffenhagen, Neller** 2005, S. 165-185

**Giddens**, Anthony; 1988: Die Konstitution der Gesellschaft; Frankfurt a. Main, New York

**Gibson**, Tony; 1979: Planning for Real. A User Guide. Telford (*Neighbourhood Initiatives Foundation*)

**Glass, D. V.; König, R. (Hrsg.); 1961: Soziale Schichtung und soziale Mobilität, Sonderheft der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie (KZfSS), Köln, Opladen**

**González, Thoralf; Herrmann, Heike; 2001: Soziale Stadtentwicklung in Hamburg-Altona-Lurup : Vorraussetzungen und Handlungsperspektiven in einer Grosswohnsiedlung am Rande der Stadt; in: AK Stadterneuerung 2001, S. 137-155**

**Greiffenhagen, Sylvia; Neller, Katja; 2005: Praxis ohne Theorie? Wissenschaftliche Diskurse zum Bund-Länder-Programm „Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – Die Soziale Stadt, Wiesbaden**

**Großhans, Hartmut; 1972: Öffentlichkeit und Stadtentwicklungsplanung, Düsseldorf**

**Habermas, Jürgen; 1962: Strukturwandel der Öffentlichkeit : Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft; Neuwied a. Rh., Berlin**

**Hannemann, Christine; 2005: Rettet soziales Kapital schrumpfende Städte? ; in: Oswalt 2005, S. 484-488**

**Harrer, Andreas; Krämer, Nicole; Zeini, Sam; Haferkamp, Nina; 2008: Ergebnisse und Fragestellungen aus Psychologie und Informatik zur Analyse von Interaktionen in Online-Communities und Potenziale interdisziplinärer Forschung; in: Zerfaß, Welker, ders.; 2008, Bd. 1, S. 301-326**

**Harvey, David; 2005: Von der verwaltenden zur unternehmerischen Stadt. Urban Governance im Spätkapitalismus; in: Oswalt 2005, S. 546-557**

**Häussermann, Hartmut; 2002: "Soziale Stadt" und Integration, eine realistische Einschätzung der Möglichkeiten, in: Holl, Christian (Hrsg.); 2002: Soziale Stadt – ein politisches Programm in der Diskussion, Stuttgart, München, S. 53-59**

- 2005: Programmfortschritt und erreichte Ergebnisse: Das Konzept für die Zwischenevaluation des Programms „Soziale Stadt“ 2003/2004, in: **Greiffenhagen, Neller**; 2005, S. 61-76

**Häussermann**, Hartmut; **Siebel**, Walter; 1987: Neue Urbanität, Frankfurt/Main

- 2001: Integration und Segregation – Überlegungen zu einer alten Debatte, in: **Difu** 2001, S. 68-79

- 2004: Stadtsoziologie. Eine Einführung, Frankfurt a. Main

**Held**, Gerhard; 2002: Vom Sinn der großen Zahl – Anmerkungen zur Wertebasis des Labels" die soziale Stadt; in: **AK Stadterneuerung** 2002, S. 9-38

**Herlyn**, Ulf; **Krämer**, Jürgen; **Tessin**, Wulf; **Wendt**, Günter; 1976: Sozialplanung und Stadterneuerung. Analyse der kommunalen Sozialplanungspraxis und konzeptionelle Alternativen; Stuttgart

**Hoffmann-Axthelm**, Dieter; 1984: Straßenschlachtung; Berlin

- 1993: Die dritte Stadt. Bausteine eines neuen Gründungsvertrages; Frankfurt

**Höhl**, Wolfgang; 2000: Medienstädte; o.O.

**Holl**, Christian (Hrsg.); 2002: Soziale Stadt. Ein politisches Programm in der Diskussion; Stuttgart, München

**Huberts**, Christian; 2010: Raumtemperatur. Marshall McLuhans Kategorien „heiß“ und „kalt“ im Computerspiel; Salzhemmendorf

**Huizinka**, Johan; 2004 (1939): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel; Hamburg

**ifib** (Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH); 2008: E-Partizipation – Elektronische Beteiligung von Bevölkerung und Wirtschaft am E-Government; Kurzfassung; Bremen

Abgerufen unter:

<http://www.ifib.de/publikationsdateien/ifib-zebralog-e-partizipation-kurz.pdf>

**IfS** (Institut für Stadtforschung und Strukturpolitik GmbH); 2004: Die soziale Stadt – Ergebnisse der Zwischenevaluierung : Bewertung des Bund-Länder-Programms "Stadtteile mit besonderem Entwicklungsbedarf – die soziale Stadt" nach vier Jahren Programmlaufzeit; Berlin

**Initi@tive D21** (Hrsg.); 2009: (N)ONLINER ATLAS 2009. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland. o.O

**Initiative eParticipation** (Hrsg.); 2004: Elektronische Bürgerbeteiligung in deutschen Städten 2004. Webseiten Ranking; Berlin

Abgerufen unter <http://www.initiative-eparticipation.de>

**IRS** (Institut für Regionalentwicklung und Strukturplanung, Hrsg.); 2002: Programmbegleitung vor Ort Cottbus Sachsendorf-Madlow, Abschlussbericht, Erkner bei Berlin

**Jahoda**, Marie; **Lazarsfeld**, Paul; **Zeisel**, Hans; 1933: Die Arbeitslosen von Marienthal. Ein soziographischer Versuch über die Wirkungen langanhaltender Arbeitslosigkeit; Leipzig, in: **Bühler**, **Karl** (Hrsg.): Fünfter Band der psychologischen Monographien

**Jenkins**, Henry; 2006: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century; o.O

Abgerufen unter:

<http://www.henryjenkins.org>

**Jungk**, Robert; **Müllert**, Norbert; 2000: Zukunftswerkstätten. Mit Phantasie gegen Routine und Resignation; München

**Juul**, Jesper; 2009: A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players; Cambridge

- 2005: Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds; Cambridge

**Kahne**, Joseph; **Middaugh**, Ellen; **Evans**, Chris; 2009: The Civic Potential of Video Games; Cambridge, London

**Keim**, Karl-Dieter; 2001: Regenerierung schrumpfender Städte. Zur Umbaudebatte in Ostdeutschland; Erkner

**Knorr-Siedow**, Thomas; 2005: Aktivierender Staat; in: **Oswalt** 2005; S. 479-483

**Ködelpeter**, Thomas; 2003: Zukunftswerkstatt; in: **Ley**, **Weitz** 2003, S. 282-290

**Komrey**, Helmut (Hrsg.); 2002: Empirische Sozialforschung. Methoden und Modelle der standardisierten Datenerhebung und Datenauswertung; Opladen

**Köppler**, Rudolph; 1992: Die erfolgreiche Bürgerversammlung. Recht und Praxis einer demokratischen Chance; Stuttgart

**Kuhn**, Frank; 2006: Elektronische Partizipation. Digitale Möglichkeiten – Erklärungsfaktoren – Instrumente; Wiesbaden

**Lang**, Thilo; **Tenz**, Eric; 2003: Von der schrumpfenden Stadt zur Lean City. Prozesse und Auswirkungen der Stadtschrumpfung in Ostdeutschland und deren Bewältigung; Dortmund

**Lange**, Bastian; **Matthiesen**, Ulf; 2005: Raumpioniere; in: **Oswalt** 2005, S. 374-383

**Lazarro**, Nicole; 2004: (Abstract) Why We Play Games. Four Keys to More Emotion Without Story; Oakland

Abgerufen unter: [http://www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf)

**Ley**, Astrid; **Weitz**, Ludwig (Hrsg.); 2003: Praxis Bürgerbeteiligung. Ein Methodenhandbuch; Bonn (Arbeitshilfen für Selbsthilfe- und Bürgerinitiativen - Nr. 30; Stiftung Mitarbeit)

**Lindner**, Wolf et al.; 1992: Allgemeine Anforderung an das Planungsverfahren und die Mitwirkung der Bevölkerung ; in: **Schweizer Bundesamt für Raumplanung** 1992

**Löhr**, Rolf-Peter; 2003: Socially Integrative City – the cooperation and confrontation between urban research and urban policy in Germany; o.O.

Abgerufen unter: <http://www.sozialestadt.de/en/veroeffentlichungen/aura-2003-loehr-speech.phtml>, 2003-09-12

**Löw**, Martina; 2001: Raumsoziologie; Frankfurt a. Main

**Lüttringhaus**, Maria; **Streich**, Angelika; 2003: Aktivierende Befragung. „10 Minuten nach dem Beratungsgespräch“; in: **Ley, Weitz** 2003, S. 64-70

**Machule**, Dittmar; **Usadel**, Jens; 2001: Die politische Dimension: „Soziale Stadt“ – Erfahrungen in Hamburg Wilhelmsburg; in: **AK Stadterneuerung** 2001, S. 89-108

**Märker**, Oliver; **Trénel**, Matthias; 2003: Online-Mediation. Neue Medien in der Konfliktvermittlung – mit Beispielen aus Politik und Wirtschaft; Berlin

**Marquart**, Christian; 2002: Unter dem Pflaster: die Paragrafen, die soziale Stadt und das Rechtssystem; in: **Holl** 2002, S. 27-32



**May**, Ruth; 2002: Wege im Viertel: Tagebuchaufzeichnungen von BewohnerInnen – ein Vorschlag für die Erhebung von Verkehrs- und Kommunikationsmustern; in: **AK Stadterneuerung** 2002, S. 39-52

**Mayntz**, Renate (Hrsg.); 1997: Soziale Dynamik und politische Steuerung. Theoretische und methodologische Überlegungen; Frankfurt, New York

**Mensch**, Kirsten; 2005: Politische Steuerung der sozialen Stadtentwicklung: Ergebnisse des ersten Kolloquiums der Schader-Stiftung zum Programm „Soziale Stadt“; in: **Greiffenhagen, Neller** 2005, S. 25-34

**Mitchell**, William J.; 1996: City of Bits. Leben in der Stadt des 21. Jahrhunderts; Boston, Basel, Berlin

**Moritz**, A.; **Schmidt-Wenzel**, A.; **Sperber**, M.; 2005: Neue Anforderungen an Beteiligungsprozesse bei der Wiederaufwertung schrumpfender Städte : Theoretische Überlegung und Empfehlungen für die Praxis.

Abgerufen unter:  
<http://www.stadtteilarbeit.de/seiten/theorie/moritz/anforderungen.htm> (2005, 16. Oktober)

**MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest**, Hrsg.); 2009: JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi) Media; Stuttgart  
Abgerufen unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=161>

- 2008: KIM-Studie. Kinder + Medien, Computer + Internet

**Neitzel**, Britta; **Nohr**, Rolf (Hrsg.); 2006: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel; Marburg

**Neitzke**, Peter; 2002: Gebietlicher Substandard, Ordnungspartnerschaften. Eine Kritik; in: **Holl** 2002, S. 60-65

**Neugebauer**, Gero; 2007: Politische Milieus in Deutschland. Die Studie der Friedrich Ebert Stiftung; Bonn

**Oswalt**, Philipp (Hrsg.); 2005: Schrumpfende Städte. Band 2: Handlungskonzepte; Ostfildern-Ruit

**Otfried**, Jarren (Hrsg.); 1998: Politische Kommunikation in der demokratischen Gesellschaft; Opladen

**Overmeyer**, Klaus; 2004: Raumpioniere in Berlin. Studie für den Senat der Stadt Berlin ; Berlin

**Paust**, Andreas; 2005: Arbeitshilfe Bürgerbegehren und Bürgerentscheid; Bonn

**Pias**, Claus; 2002: Computer Spiel Welten; Zürich, Berlin

**Prigge**, Walter; 2002: Inniges Verhältnis, untrennbar – wie kommt das Soziale ins Entwerfen?, in: Holl 2002, S. 32-40

**Reese-Schäfer**, Walter; 1994: Was ist Kommunitarismus?; Frankfurt a. Main, New York

**Regionale Arbeitsgemeinschaft Bremen/Niedersachsen (Hrsg.)**, 2003: Regionale Gespräche. Wege zu mehr Verbindlichkeit; Syke

**von Rein**, Antje; 1996: Medienkompetenz als Schlüsselbegriff; Bad Heilbrunn

**Reinert**, Adrian; 2003(a): Bürger(innen)beteiligung als Teil der lokalen Demokratie; in: **Ley, Weitz** 2003, S. 33-40

**Reinert**, Adrian; 2003(b): Planungszelle; in: **Ley, Weitz** 2003, S. 221-226

**Revers**, Andrea(Hrsg.); 2004: Woran Workshops scheitern... und was Moderatoren tun können. Eine Anleitung für Einsteiger und Fortgeschrittene; Hamburg

**Rheingold**, Howard; 1992: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace; Hamburg

- 1994: Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers. Bonn, Paris, Reading et. al.

**Richers**, Hille; 2003: Aktivierende Befragung, in: **Ley, Weitz** 2003, S. 60-68

**Ronneberger**, Klaus et. al.; 1999: Die Stadt als Beute; Bonn

- 2002: Sprengkraft des Sozialen, deutsche Städte: sicher und sauber statt sozial; in: **Holl** 2002, S. 15-20

**Rötzer**, Florian; 1995; Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter; Mannheim

**Rowling**, Joanne K.; 1999: Harry Potter und der Gefangene von Askaban, o. O.

**Scheuch**, E. K., **Dahlheim**, H.; 1961: Sozialprestige und soziale Schichtung, in: **Glass, König** 1961

**Scheuerl**, Hans; 1990: Das Spiel. Band 1. Untersuchung über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen; Weinheim, Basel

**Schmals**, Klaus; 2005: Stadterneuerung und der Wandel des Sozialen; in: **AK Stadterneuerung** 2005; S. 19-31

**Schmidt**, Jan; 2008: Was ist neu am Social Web? in: **Zerfaß, Welker, ders.**; 2008, Bd. 1, S. 18-40

**Schmidt, Jan; Dreyer, Stephan; Lampert, Claudia; 2008:** Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19; Hamburg

**Scholz, Brigitte; Selle Klaus; 1996:** Beteiligungs-Minima – Eine Übersicht über gesetzliche Informations- und Partizipationsregeln; in: **Selle 1996; S. 393-437**

**Schophaus, Malte; Dienel, Hans-Luidger; 2003:** Die Bürgerausstellung; in: **Ley, Weitz 2003, S. 76-89**

**Schridde, Henning; 2005:** Systemdenken und kollektive Wissensgenerierung: Die „Soziale Stadt“ als Testfall modernen staatlichen Regierens; in: **Greiffenhagen, Neller 2005, S. 141-164**

**Schröter, Frank; 2005:** Anforderungen und Qualitätskriterien für online-gestützte Beteiligungsangebote – Was ist für eine zielgruppenspezifische und mediumsgerechte Aufbereitung zu beachten?; in: **Sinning 2005, S. 31-41**

**Schulze-Fielitz, Helmuth; 1978:** Sozialplanung im Städtebaurecht: am Beispiel der Stadterneuerung; Königstein/Ts.

**Schulze-Wolf, Tilmann; 2007:** Beteiligungsprojekte im Internet – Erfahrungen und Anregungen aus der Praxis; in: **Stiftung Mitarbeit 2007, S. 7-14**

**Schübler, Achim (Hrsg.); 2005:** Von Unten Von Oben, Lebensräume zwischen Planung und Selbstregulung, Darmstadt

**Schwarz-Österreicher, Uta; 2003:** Stadtteilforen; in: **Ley, Weitz 2003, S. 255-263**

**Schweizer Bundesamt für Raumplanung (Hrsg.); 1992:** Mitwirkungsverfahren und –Modelle, Bern

**Selle, Klaus; 1994:** Was ist bloß mit der Planung los? ; Dortmund

- 1996 (Hrsg.): Planung und Kommunikation; Wiesbaden, Berlin

- 2005: Planen Steuern Entwickeln. Über den Beitrag öffentlicher Akteure zur Entwicklung von Stadt und Land; Dortmund

**Siedschlag**, Alexander; **Rogg**, Arne; **Welzel**, Carolin; 2002: Digitale Demokratie. Willensbildung und Partizipation per Internet; Opladen

**Sieverts**, Thomas (Hrsg.); 1990: Zukunftsaufgaben der Stadtplanung; Düsseldorf

- 2001: Fünfzig Jahre Städtebau. Reflexion und Praxis; Stuttgart, Leipzig

**Sinning**, Heidi (Hrsg.); 2005: Virtuelle Planungskommunikation. Perspektiven für zielgruppengerechte Ansprache. *Raumplanung spezial 9*, Dortmund

**Sloterdijk**, Peter; 2006: Architektur als Immersionskunst. In: Archplus Heft 178, S. 58-61

**StadtBüro Hunger**; 2001: Integriertes Handlungskonzept Cottbus Sachsendorf Madlow, Cottbus

– 2003: Stadtteilmanager Sachsendorf-Madlow / Cottbus, Jahresbericht 2003, Cottbus

**Stadt Halle**, Die Oberbürgermeisterin (Hrsg.); 2002, 2005: Halle-Silberhöhe, Informationen zur Stadtteilentwicklung, Halle

**Stadt Leipzig**, Der Oberbürgermeister Dezernat Stadtentwicklung und Bau Stadtplanungsamt (Hrsg); 2003: Beiträge zur Stadtentwicklung Nr. 38, Konzeptioneller Stadtteilplan Leipziger Osten, Leipzig,

**Stadtverwaltung Cottbus** (Hrsg.); 1998: Ergebnisse der städtebaulichen Rahmenplanung, Cottbus (Auflg. 15.000 Stück)

**Stiftung für die Rechte zukünftiger Generationen**; 2008: Wahlrecht ohne Altersgrenze?: Verfassungsrechtliche, demokratietheoretische und entwicklungspsychologische Aspekte; München

**Stiftung Mitarbeit** (Hrsg.); 2007: E-Partizipation. Beteiligungsprojekte im Internet; Beiträge Demokratieentwicklung von unten Nr. 21; Bonn

**Strohmeier**, Klaus Peter; 2006: Segregation in den Städten; Bonn

**Thies**, Reinhard; 2005: Soziale Stadt in der Praxis: Wirkungen und zukünftige Anforderungen; in: **Greiffenhagen, Neller** 2005: S. 35-44

**Tibi**, Bassam; 2002: Islamische Zuwanderung – Die gescheiterte Integration, München

**Tomm**, Karl; 1994: Die Fragen des Beobachters, Heidelberg

**UN** (United Nations); 2008: United Nations e-Government Survey 2008, New York  
<http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/un/unpan028607.pdf>

**Veihelmann**, Tina; 2005: Wolfen: Gekaufte Stille; in: Oswalt 2005, S. 534-538

**Walther**, Uwe-Jens; **Mensch**, Kirsten (Hrsg.); 2004: Armut und Ausgrenzung in der Sozialen Stadt, Darmstadt (Tagungsband der Schader-Stiftung)

**Walther**, Uwe-Jens; 2005: Irritation und Innovation: Stadterneuerung als Lernprozess?; in: **Greiffenhagen, Neller** 2005: S. 111-124

**Wates**, Nick; 2000: The Community Planning Handbook; London

**Weisbord**, Marvin; **Janoff**, Sandra (Hrsg.); 1995: Future Search. An Action Guide to Finding Common Ground in Organizations and Communities; San Francisco

**Weiske**, Christine; 2001: Schön Reden : Schrumpfung im Medium der Kommunikation; in: **Ak Stadterneuerung** 2001, S. 59-75

**Weiske**, Christine, **Kabisch**, Sigrun (Hrsg.); 2005: Kommunikative Steuerung des Stadtumbaus. Interessensgegensätze, Koalitionen und Entscheidungsstrukturen in schrumpfenden Städten, Wiesbaden

**Westholm**, Hilmar; 2003: e-Democracy; in: **Ley, Weitz** 2003: S. 124-134

- 2005: Nicht alle sind Onliner. Zielgruppengerechte Ansprache durch einen konsequenten Medienmix; in: **Sinning** 2005: S. 43-56

**Yee**, Nick; 2007: Motivations of Play in Online Games; in: Journal of CyberPsychology and Behavior 9, S. 772-775

**von Zadow**, Andreas: 1997: Perspektivenwerkstatt. Hintergründe und Handhabung des ‚Community Planning Weekend‘; Berlin

**Zerfaß**, Ansgar; **Welker**, Martin; **Schmidt**, Jan (Hrsg.); 2008: Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. 2Bde., Köln

Band 1: Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum

Band 2: Strategie und Anwendungen: Perspektiven für Wirtschaft, Politik und Publizistik

Links:

<http://www.bbr.bund.de/exwost/>

<http://british-legends.com/playnow.html>

<http://www.buerger-beteiligung-online.de>

<http://www.communityplanning.net/> (27.11.2011)

<http://www.cottbus.de/wirtschaft/statistik/index.html>

<http://www.daserste.de/service/studie.asp>

<http://www.destatis.de/>

<http://www.e-demokratie.org/elektronische-beteiligungsformen> (29.10.2010)

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (12.01.2010)

<http://www.freitag.de/2001/20/01200301.php>

<http://www.futuresearch.net/> (27.02.2011)

<http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>

<http://www.hoelle-halle.de>

<http://www.iba-stadtpfad.de>

<http://www.ifib.de/publikationsdateien/ifib-zebralog-e-partizipation-kurz.pdf>  
(29.10.2010)

<http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/>



<http://www.kottbussertor-quartier.de/>

<http://www.liebertonline.com/cpb> (27.11.2011)

<http://www.ludology.org/>

<http://www.map24.de>

[http://www.nipp.brandenburg.de/nipp\\_programme/ss\\_cottbus.html](http://www.nipp.brandenburg.de/nipp_programme/ss_cottbus.html)

<http://www.onlinejournalismus.de/2006/01/03/die-laien-kommen/>

<http://www.planning-for-real.de> (27.11.2011)

[http://www.presseportal.de/pm/8664/1454316/pwc\\_pricewaterhousecoopers](http://www.presseportal.de/pm/8664/1454316/pwc_pricewaterhousecoopers)

<http://produsage.org/produsage>

<http://www.slightlywarped.com/crapfactory/photoshoptennis/index.htm>  
(29.10.2010)

<http://www.soziale-stadt.de/> [diverse]

<http://www.spielend-spielen.de>

<http://www.staedtebau.uni-wuppertal.de/>

<http://www.stadtbuerohunger.de>

<http://www.stadtteilarbeit.de/seiten/theorie/moritz/anforderungen.htm>

[http://www.statistik-berlin.de/atlas/home\\_svg.htm](http://www.statistik-berlin.de/atlas/home_svg.htm)

<http://www.stern-berlin.com/>

[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

<http://www.wegewerk.de>

<http://www.wikipedia.de/> [diverse]

<http://www.zebralog.de>

(Alle Verknüpfungen wurden soweit nicht anders gekennzeichnet zuletzt auf Aktualität überprüft am 21.06.2011)